

Article Metadata

Author: Faramarz Tabesh
ISNI: 0000 0005 2737 2290
Affiliation: Founder and Director, Research Institute Andishe Online Germany (AOG)
ISNI: 0000 0005 2724 714X | Ringgold ID: 823032
Journal: Andishe | ISSN: 1619-9898

Article Type: Interdisciplinary Sciences (also known as Integrative Sciences)
Keywords:
Ontology, Cognitive Discussion, Scientific Analysis, Conceptual Misconceptions, Epistemology, Interdisciplinary Critique, Philosophy of Mind.

Publication Dates:
Persian (Original Edition): Published on June 10, 2026
Persian (Revised Edition): Published on June 21, 2026

Archive Code: AOG-2026-FA | Encoded Title String: hö,sdsjl sdklhdd lövhk

شایانِ توجه است که ما در پژوهشکدهٔ اندیشهٔ آنلاینِ آلمان، با هدفِ عربی‌زدایی از زبانِ پارسی، تنوینِ نصب را به‌صورتِ «ن» پارسی می‌نویسیم.
مثال:
ضمناً > ضمنن
مثلاً > مثلن
غالباً > غالبن
تقریباً > تقریبن

پروژه ششم از سری «پروژه‌های بازسازی ایران دموکراتیک»

طراحی شهر سینمایی مکران: الگویی برای توسعه صنایع فیلم، موسیقی و هنرهای نمایشی در راستای همکاری‌های بین‌المللی و بازآفرینی اقتصادی–فرهنگی جنوب شرق ایران

MAKRAN FILM VALLEY

اکوسیستم سینمایی مَکران

چکیده

این مقاله به بررسی امکان طراحی و احداث یک اکوسیستم سینمایی–فرهنگی یکپارچه در منطقه مَکران در جنوب شرقی ایران، در تلاقی سواحل دریای عمان، کوهستان و اقلیم‌های کویری، می‌پردازد. طرح پیشنهادی مبتنی بر ایجاد یک **«شهر سینمایی ترکیبی»** با زیرساخت‌های ثابت، نیمه‌متحرک و متحرک است که قابلیت میزبانی از تولیدات سینمایی، تلویزیونی، دیجیتال و پروژه‌های بین‌المللی را فراهم می‌کند.

این پروژه فراتر از یک مجموعه تولیدی، به‌عنوان یک اکوسیستم صنایع خلاق طراحی شده است که آموزش، تولید، فناوری‌های نوین رسانه‌ای، اقتصاد محتوا و برندینگ جهانی را در یک ساختار یکپارچه ادغام می‌کند. هدف اصلی آن تبدیل منطقه مَکران به یکی از قطب‌های راهبردی تولیدات سینمایی، موسیقیایی، نمایشی و رسانه‌ای در منطقه اقیانوس هند، خاورمیانه و اوراسیا است.

از اهداف کلان این طرح می‌توان به کمک به فرآیند بیابان‌زدایی پایدار، ایجاد اشتغال گسترده، توسعه صنایع خلاق، شکل‌دهی به الگوی نوین شهرهای کویری و توسعه متوازن منطقه‌ای اشاره کرد. همچنین این پروژه با جذب نیروی انسانی از نقاط مختلف کشور و کاهش تمرکز در کلان‌شهرها، می‌تواند به بهبود شرایط زیست‌محیطی، ارتقای کیفیت زندگی شهری و تقویت انسجام اجتماعی و فرهنگی در سطح ملی کمک کند.

در مجموع، شهر سینمایی مکران نه‌تنها یک پروژه فرهنگی-صنعتی، بلکه یک مدل گسترده چندبعدی است که با توسعه اقتصاد خلاق و **کاهش وابستگی به درآمدهای نفتی،** گسترش تعاملات بین‌فرهنگی، جذب سرمایه‌گذاری و بازآفرینی مناطق کمتر توسعه‌یافته، ظرفیت آن را دارد که به یکی از هاب‌های جهانی تولیدات سینمایی، موسیقیایی و رسانه‌ای، نوآوری در حوزه طراحی حرکت و کوریوگرافی— Choreography ، و همکاری‌های فرهنگی بین‌المللی تبدیل شود.

مقدمه

منطقه مَکران در جنوب شرقی ایران و در امتداد سواحل دریای عمان، یکی از منحصربه‌فردترین پهنه‌های جغرافیایی کشور از نظر تنوع اقلیمی و ظرفیت‌های توسعه‌ای به شمار می‌رود. این منطقه شامل نوار ساحلی و پس‌کرانه‌های استان سیستان و بلوچستان است که در آن، هم‌نشینی کم‌نظیر میان دریا، کوهستان و اقلیم‌های بیابانی شکل گرفته است. این تنوع طبیعی، چشم‌اندازهایی خلق می‌کند که از منظر بصری و فضاسازی، ظرفیت کم‌نظیری برای صنایع تصویری و تولید محتوای سینمایی در مقیاس جهانی فراهم می‌آورد.

مکران علاوه بر موقعیت ژئوپلیتیکی خود در اتصال ایران به آب‌های آزاد و مسیرهای راهبردی تجارت منطقه‌ای، از ظرفیت‌های قابل توجهی در حوزه توسعه دریامحور، گردشگری، صنایع بندری و اقتصادهای نوین برخوردار است. با این حال، این منطقه در دهه‌های گذشته کمتر در فرآیند توسعه ملی نقش ساختاری ایفا کرده و بخش قابل توجهی از ظرفیت‌های آن همچنان

بالفعل نشده باقی مانده است؛ امری که آن را به یک **«بستر توسعه‌نیافته راهبردی»** برای سرمایه‌گذاری‌های کلان در حوزه‌های اقتصادی و صنایع خلاق تبدیل می‌کند.

در سطح جهانی، صنایع خلاق و فرهنگی در دهه‌های اخیر به یکی از مهم‌ترین موتورهای رشد اقتصادی، دیپلماسی فرهنگی و رقابت بین‌المللی تبدیل شده‌اند. در این میان، صنعت سینما صرفاً یک فعالیت هنری نیست، بلکه یک زنجیره صنعتی–اقتصادی کامل است که بر اشتغال‌زایی، جذب سرمایه، توسعه گردشگری و شکل‌دهی به تصویر جهانی کشورها اثر مستقیم دارد. تجربه کشورهایی مانند ایالات متحده، هند و ایتالیا نشان می‌دهد که توسعه زیرساخت‌های سینمایی می‌تواند به شکل‌گیری خوشه‌های اقتصادی پایدار و تقویت قدرت نرم در سطح بین‌المللی منجر شود.

ایران، با برخورداری از تنوع کم‌نظیر جغرافیایی، فرهنگی و اقلیمی، ظرفیت بالقوه‌ای برای تبدیل شدن به یکی از مراکز مهم تولیدات سینمایی، موسیقیایی، نمایشی و رسانه‌ای در منطقه را دارد. در این میان، سواحل مکران به دلیل همجواری هم‌زمان کویر، کوهستان و دریای عمان، از منظر بصری جایگاهی منحصربه‌فرد دارند و امکان بازآفرینی طیف گسترده‌ای از لوکیشن‌های جهانی را در یک محدوده جغرافیایی واحد فراهم می‌کنند؛ ویژگی‌ای که می‌تواند به کاهش هزینه تولید و افزایش بهره‌وری در پروژه‌های بین‌المللی منجر شود.

بر این اساس، طرح پیشنهادی این پژوهش بر ایجاد یک **«شهر سینمایی ترکیبی»** استوار است؛ ساختاری متشکل از تأسیسات ثابت، واحدهای نیمه‌متحرک و زیرساخت‌های کاملن ماژولار و متحرک که قابلیت انطباق سریع با نیازهای متنوع تولیدات سینمایی، تلویزیونی و رسانه‌ای را فراهم می‌سازد. این مدل، در مقایسه با شهرک‌های سینمایی سنتی، از انعطاف‌پذیری بالاتری برخوردار بوده و زمینه شکل‌گیری همکاری‌های بین‌المللی در حوزه تولید محتوا را تقویت می‌کند.

از منظر توسعه منطقه‌ای، این پروژه می‌تواند به‌عنوان یک محرک چندبعدی عمل کرده و موجب ارتقای زیرساخت‌های حمل‌ونقل، ارتباطات، آموزش تخصصی، خدمات گردشگری و شکل‌گیری سکونت‌گاه‌های نوین سازگار با اقلیم منطقه شود. در نتیجه، شهر سینمایی مکران نه صرفن یک مرکز تولید هنری، بلکه یک پروژه توسعه‌ای یکپارچه در مقیاس ملی و بین‌المللی محسوب می‌شود که هم‌زمان بر اقتصاد، فرهنگ و فناوری اثرگذار است.

با وجود زیرساخت‌هایی مانند شهرک سینمایی و تلویزیونی ایران (شهرک غزالی / علی‌حاتمی)، این طرح بر مبنای یک رویکرد متفاوت و اکوسیستمی طراحی شده است. هدف آن صرفاً بهره‌برداری از یک مجموعه تولیدی موجود نیست، بلکه ایجاد یک زیست‌بوم جامع سینمایی شامل آموزش، تولید، فناوری‌های نوین، اقتصاد رسانه‌ای، گردشگری فرهنگی و برندینگ جهانی است.

در حالی که ساختارهای موجود عمدتن بر الگوهای تولید کلاسیک و لوکیشن‌محور استوار هستند، محدودیت‌هایی نظیر فرسودگی زیرساخت‌ها، ضعف در انعطاف‌پذیری فضایی، فاصله از فناوری‌های نوین تولید و نبود نگاه یکپارچه اکوسیستمی، مانع تبدیل آن‌ها به یک صنعت رسانه‌ای تمام‌عیار شده است. در مقابل، شهر سینمایی مکران با هدف شکل‌دهی به یک اکوسیستم یکپارچه در مقیاس جهانی طراحی می‌شود که در آن آموزش، تولید، فناوری، اقتصاد و برندینگ در یک ساختار واحد ادغام می‌گردند.

از این منظر، مکران نه به‌عنوان جایگزین یک زیرساخت موجود، بلکه به‌عنوان بستر شکل‌گیری یک مدل جدید از **«شهر-صنعت فرهنگی و رسانه‌ای»** قابل تعریف است؛ مدلی که می‌تواند ایران را در جایگاه یکی از بازیگران مؤثر صنعت جهانی تولید محتوا قرار دهد.

یادداشت نویسنده

در چارچوب مجموعه پژوهش‌های منتشرشده در **پژوهشکده اندیشه آنلاین آلمان (AOG)** درباره توسعه و بازآفرینی ظرفیت‌های ایران‌زمین، اشاره به یک نکته بنیادین ضروری است. تحقق چشم‌انداز **«ایران را مجددن شکوفا خواهیم کرد»** مستلزم تدوین و اجرای مجموعه‌ای از پروتکل‌ها، اصلاحات و سازوکارهای لازم در حوزه قوانین، روابط اجتماعی و نظام اداری کشور است.

با این حال، در کنار این اصلاحات، ارائه طرح‌های عملی و توسعه‌محور برای بازسازی و شکوفایی این سرزمین کهن، بر پایه بهره‌برداری علمی و بهینه از ظرفیت‌های طبیعی آن، از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. چنین طرح‌هایی می‌توانند به سرمایه‌گذاران، مدیران و برنامه‌ریزان نشان دهند که برای کاهش وابستگی اقتصاد کشور به **نفت و صنایع پتروشیمی**، مسیرهای دیگری نیز وجود دارد که بر مزیت‌های طبیعی، جغرافیایی و فرهنگی ایران استوار هستند.

در این چارچوب، نگاهی ژرف‌نگر به ظرفیت‌های سرزمینی ایران نشان می‌دهد که بسیاری از مناطق کویری کشور، برخلاف تصور رایج، نه عرصه‌هایی فاقد ارزش اقتصادی، بلکه پهنه‌هایی سرشار از فرصت‌های توسعه‌محور هستند که می‌توانند به کانون‌های جدید تولید ثروت، اشتغال و نوآوری تبدیل شوند. تحقق این واقعیت مستلزم آن است که از هم‌اکنون طرح‌های عملی، دقیق و دارای جزئیات اجرایی کافی ارائه شوند تا در ایران فردا، چشم‌انداز این تحول برای سرمایه‌گذاران و مدیران تصمیم‌گیر، ملموس، قابل ارزیابی و دست‌یافتنی باشد. پروژه‌های ارائه‌شده در بخش **«پروژه‌های بازسازی ایران»** نیز در همین چارچوب قابل تعریف هستند.

گذشته از آنچه گفته شد، این روند باعث می‌شود محققان و پژوهشگران دیگر، ویزیونرها و در کل علاقه‌مندان به سرزمین کهنسال اجدادی، بر سر شوق آمده و به ارائه طرح‌هایی قوی‌تر و بزرگ‌تر از آنچه ما تهیه و ارائه کرده‌ایم بپردازند. یا دست‌کم با کمک هوش مصنوعی، ویدئو کلیپ‌های فاخر، باکیفیت و بی‌نقصی از ایران آباد و سربلند آینده ارائه دهند. این امر شوق و امیدواری بی‌وصفی در میان ایرانیان برای کنش در راه ایجاد سرزمینی پیشرفته ایجاد خواهد کرد و آنان را از افسردگی و انفعال خارج ساخته و به آن‌ها نوید آینده‌ای خواهد داد که در آن به‌جای چنددستگی، یک خرد جمعی بزرگ با هدف سربلندی کشورمان حاکم باشد.

در مورد مقاله حاضر می‌توانم با صراحت بگویم که اگر بتوانیم متخصصان سینمایی برجسته‌ای را آموزش دهیم که در حوزه صنعت فیلم‌سازی قادر به بازآفرینی خصوصیت‌های ویژه سینمای هندوستان، ایتالیا و آمریکا باشند و مضاف بر آن، ویژگی‌های ایرانی را در این صنعت بیافرینند و بر خصوصیت‌های سینماهای یادشده نیز بیفزایند و ضمنن همه استانداردهای فیلم‌سازی فاخر جهانی را رعایت کنند، سینمایی خواهیم داشت که در عرصه جهانی به شایستگی خواهد درخشید.

۱- چشم‌انداز جهانی شهر سینمایی مکران—

Global Vision of Makran Film Valley

شهر سینمایی مکران— اکوسیستم سینمایی مکران به عنوان یک مرکز بین‌المللی تولید فیلم، سریال، موسیقی و هنرهای نمایشی، بستری برای همکاری میان هنرمندان، متخصصان و شرکت‌های فرهنگی از ایران و سایر کشورهای جهان فراهم خواهد کرد. این مجموعه با بهره‌گیری از موقعیت منحصربه‌فرد جغرافیایی سواحل مکران و برخورداری از زیرساخت‌های پیشرفته تولیدات سمعی–بصری، در پی آن است که به یکی از قطب‌های صنایع خلاق در منطقه اقیانوس هند، خاورمیانه و اوراسیا تبدیل شود.

یکی از اهداف بنیادین این پروژه، **ارتقای سطح حرفه‌ای هنرمندان و متخصصان ایرانی** از طریق مشارکت مستقیم در تولیدات مشترک بین‌المللی است. همکاری مستمر با فیلم‌سازان، تهیه‌کنندگان، آهنگسازان، طراحان رقص— Choreographers، مدیران

فیلم‌برداری، متخصصان جلوه‌های ویژه— VFX Specialists و سایر فعالان برجسته صنایع فرهنگی از کشورهای دارای سابقه و تجربه گسترده در این حوزه‌ها، زمینه انتقال دانش، فناوری، استانداردهای حرفه‌ای و تجربیات مدیریتی را فراهم خواهد ساخت.

باید به یاد داشت که آنچه بخش قابل توجهی از سینمای ایران در دیروز و امروز از آن رنج برده، فقدان بازیگر یا ضعف بازیگری نبوده است؛ بلکه بیش از هر چیز به کمبود فیلمنامه‌نویسان، داستان‌پردازان و خالقان ایده‌های بزرگ و آینده‌نگر، و همچنین ضعف در پرورش کارگردانان خلاق و صاحب‌سبک بازمی‌گردد. صنعت سینما پیش از آنکه به ستاره نیاز داشته باشد، به روایت‌های قدرتمند، جهان‌های داستانی نو و نگاه‌های خلاقه‌ای نیاز دارد که بتوانند مخاطبان داخلی و جهانی را با خود همراه سازند. در واقع، این فیلمنامه و نگاه کارگردان است که شالوده یک اثر ماندگار را شکل می‌دهد؛ زیرا کارگردانی توانمند و صاحب‌سبک، هنگامی که از فیلمنامه‌ای قوی برخوردار باشد، می‌تواند صحنه‌هایی فراموش‌نشدنی، تأثیرگذار و الهام‌بخش خلق کند که در حافظه جمعی مخاطبان ماندگار شوند.

در این چارچوب، شهر سینمایی مکران— اکوسیستم سینمایی مکران نه تنها محلی برای تولید آثار فرهنگی، بلکه به عنوان یک **مرکز آموزش عملی و تبادل دانش حرفه‌ای عمل خواهد کرد؛ مرکزی که در آن نسل‌های جدید فیلم‌سازان، موسیقی‌دانان و هنرمندان ایرانی فرصت خواهند یافت در کنار برجسته‌ترین متخصصان بین‌المللی فعالیت کرده و توانایی‌های خود را در سطح استانداردهای جهانی توسعه دهند.**

در افق بلندمدت، این روند می‌تواند به شکل‌گیری نسلی از هنرمندان و متخصصان ایرانی منجر شود که علاوه بر حضور مؤثر در بازارهای داخلی، قادر به مشارکت و رقابت در پروژه‌های بزرگ بین‌المللی نیز باشند و از این طریق جایگاه ایران را در عرصه جهانی صنایع فرهنگی و خلاق ارتقا دهند.

شهر سینمایی مکران می‌تواند به چهارراه خلاقیت جهانی تبدیل شود؛ جایی که هنرها، روایت‌ها و سنت‌های فرهنگی قاره‌های مختلف به یکدیگر می‌رسند و در قالب آثاری نو، جهانی و ماندگار بازآفرینی می‌شوند.

در همین راستا، تجربه نمونه‌های موفق جهانی نشان می‌دهد که توسعه شهرک‌های سینمایی در مقیاس بین‌المللی معمولن بر اساس یکی از دو الگوی اصلی یا ترکیبی از آن‌ها شکل گرفته است:

راموجی فیلم سیتی— Ramoji Film City (India)

با درآمدی حدود ۴۰ تا ۱۰۰ میلیون دلار در سال و به عنوان بزرگ‌ترین مجموعه سینمایی جهان، مدلی مبتنی بر مقیاس بسیار بزرگ، یکپارچگی تولید و گردشگری سینمایی را ارائه می‌دهد. این مجموعه نشان می‌دهد که چگونه یک شهرک سینمایی می‌تواند هم‌زمان نقش یک مرکز تولید فعال و یک مقصد گردشگری فرهنگی در سطح بین‌المللی را ایفا کند.

فیلم سیتی بمبئی — Film City Mumbai (India)

با درآمدی حدود ۸ تا ۱۵ میلیون دلار در سال، بیشتر بر کارکرد عملیاتی و تولید مستمر آثار سینمایی و تلویزیونی تمرکز دارد و به عنوان قلب تپنده صنعت سینمایی بالیوود، نمونه‌ای از یک زیرساخت تولیدمحور در مقیاس گسترده محسوب می‌شود.

چینه‌چیتا استودیوز— Cinecittà Studios (Italy)

با درآمدی حدود ۳۰ تا ۴۵ میلیون دلار در سال نیز به عنوان مهم‌ترین مرکز سینمایی اروپا، ترکیبی از میراث تاریخی، برند فرهنگی و تولید حرفه‌ای بین‌المللی را ارائه می‌دهد و نشان‌دهنده نقش هویت فرهنگی در تثبیت جایگاه جهانی یک مجموعه سینمایی است.

یونیورسال استودیوز هالیوود — Universal Studios Hollywood (USA)

با درآمدی حدود ۱/۵ تا ۲/۵ میلیارد دلار در سال نیز نمونه‌ای برجسته از مدل آمریکایی است که در آن تولید سینمایی با گردشگری رسانه‌ای و برندینگ جهانی به‌صورت یکپارچه ترکیب شده است و یکی از موفق‌ترین الگوهای تجاری‌سازی صنعت سینما در جهان به شمار می‌رود.

در این میان، شهر سینمایی مکران(اکوسیستم سینمایی مکران) با الهام از این الگوها، در پی ارائه مدلی نوین است که علاوه بر مقیاس و تولید، بر ادغام اقتصاد خلاق، فناوری‌های نوین رسانه‌ای و شبکه‌های همکاری بین‌المللی نیز تمرکز دارد.

۲- لایه آموزشی و زیرساخت مهندسی شهر سینمایی مکران—

Education & Engineering Infrastructure Layer

شهر سینمایی مکران به‌عنوان یک اکوسیستم یکپارچه در حوزه صنایع فرهنگی و خلاق، بر هم‌پیوندی سه حوزه بنیادین **آموزش تخصصی، تولید حرفه‌ای و زیرساخت مهندسی** استوار است. در این مدل، آموزش نه به‌عنوان یک نظام مستقل، بلکه به‌عنوان بخشی فعال از چرخه تولید تعریف می‌شود و تمامی فرآیندهای آموزشی در بستر پروژه‌های واقعی سینمایی، موسیقیایی و رسانه‌ای شکل می‌گیرند.

۲.۱- ساختار یکپارچه آموزش در صنایع خلاق سینمایی

در این چارچوب، هر حوزه تولیدی دارای بازوی آموزشی متناظر است که امکان تربیت نیروی انسانی هم‌زمان با تولید آثار حرفه‌ای را فراهم می‌سازد. این ساختار شامل آکادمی‌های تخصصی زیر است:

- **آکادمی سینما و تولید فیلم**
  - کارگردانی
  - فیلم‌برداری
  - تدوین و مونتاژ
  - فیلمنامه‌نویسی
  - تولید و مدیریت پروژه
- **آکادمی هنرهای نمایشی و بازیگری**

هنرهای نمایشی تنها به بازیگری محدود نمی‌شوند؛ بلکه مجموعه‌ای از مهارت‌های اجرایی، بیانی، حرکتی و خلاقانه را در بر می‌گیرند که در کنار فیلمنامه‌نویسی و کارگردانی، ستون‌های اصلی خلق آثار ماندگار سینمایی و نمایشی را تشکیل می‌دهند. آکادمی هنرهای نمایشی و بازیگری **شهر سینمایی مکران** با هدف پرورش نسل جدید هنرمندان و اجراگران حرفه‌ای، بستری برای آموزش، تجربه عملی و تعامل با برجسته‌ترین متخصصان داخلی و بین‌المللی فراهم خواهد کرد. هنرجویان پس از طی دوره‌های آموزشی، شرکت در پروژه‌های عملی و موفقیت در ارزیابی‌های تخصصی، **گواهینامه حرفه‌ای آکادمی شهر سینمایی مکران** را دریافت خواهند کرد که با تأیید **نهادهای رسمی فرهنگی و هنری ایران و شرکای آموزشی بین‌المللی پروژه**، به‌عنوان یک اعتبار حرفه‌ای قابل استناد خواهد بود.

  - **بازیگری سینما و تلویزیون**
    - اصول و فنون بازیگری
    - بازیگری مقابل دوربین
    - بازیگری در ژانرهای مختلف
    - بازیگری در تولیدات بین‌المللی
    - تکنیک‌های پیشرفته اجرای نقش

- **بیان، صدا و زبان بدن**
  - فن بیان و سخنوری حرفه‌ای
  - کنترل صدا، تنفس و لحن
  - تلفظ و گویش
  - زبان بدن و ارتباط غیرکلامی
  - بیان فیزیکی و حرکت در صحنه
  - هماهنگی بدن و احساس در اجرا
- **تحلیل شخصیت و نقش— Character Analysis**
  - تحلیل فیلمنامه از منظر بازیگر
  - شناخت ساختار شخصیت
  - انگیزه‌ها و اهداف شخصیت
  - روابط میان شخصیت‌ها
  - تحول شخصیت در طول روایت
  - خلق و توسعه شخصیت‌های پیچیده
- **تئاتر و هنرهای نمایشی**
  - مبانی کارگردانی تئاتر
  - طراحی و مدیریت صحنه
  - نمایش‌های کلاسیک و مدرن
  - تئاتر فیزیکی
  - تئاتر خیابانی و محیطی
  - هنر اجرا — Performance Art
- **رقص و کوریوگرافی— Choreography**
  - اصول طراحی رقص
  - رقص‌های نمایشی و سینمایی
  - حرکت گروهی
  - طراحی حرکات صحنه‌های موزیکال
  - هماهنگی حرکت با موسیقی و روایت
  - کوریوگرافی برای فیلم و تلویزیون
- **بدلکاری و اجرای صحنه‌های اکشن**
  - اصول ایمنی در بدلکاری
  - مبارزات نمایشی
  - طراحی صحنه‌های تعقیب و گریز
  - کار با تجهیزات ایمنی
  - هماهنگی با جلوه‌های ویژه
  - اجرای صحنه‌های اکشن در سینما و تلویزیون

- **آکادمی موسیقی و صدا**
  - آهنگسازی و تنظیم
    - آهنگسازی و تنظیم به روش‌های متعارف
    - آهنگسازی و تنظیم با کمک هوش مصنوعی
  - ارکستراسیون
  - طراحی صدا — Sound Design
  - صدابرداری و مهندسی صدا
  - دوبله و صداپیشگی
- **آکادمی رقص و طراحی حرکت — Academy of Dance and Choreography**
  - رقص معاصر، کلاسیک و آیینی–بومی
  - کوریوگرافی برای سینما، تئاتر و اجراهای زنده
  - طراحی و هدایت حرکت — Movement Direction
  - موشن کپچر و اجرا برای رسانه‌های دیجیتال
- **آکادمی فناوری‌های رسانه‌ای و تولید دیجیتال**

هدف : تربیت متخصصان فناوری‌های نوین رسانه‌ای و آماده‌سازی نیروی انسانی برای تولیدات دیجیتال، سینمایی و چندرسانه‌ای آینده.

فناوری‌های دیجیتال در حال تبدیل شدن به یکی از ارکان اصلی صنعت جهانی رسانه هستند. آکادمی فناوری‌های رسانه‌ای و تولید دیجیتال **شهر سینمایی مکران** با تمرکز بر آموزش فناوری‌های نوظهور، بستری برای تربیت نسل جدید متخصصان تولیدات رسانه‌ای، سینمایی و تعاملی فراهم خواهد کرد و زمینه حضور مؤثر ایران در اقتصاد دیجیتال و صنایع خلاق آینده را گسترش خواهد داد.

- **جلوه‌های ویژه بصری — VFX**

استفاده از فناوری‌های دیجیتال برای خلق یا تکمیل صحنه‌هایی که فیلمبرداری آن‌ها در دنیای واقعی دشوار، پرهزینه یا غیرممکن است.

  - مدل‌سازی و شبیه‌سازی محیط‌های مجازی
  - ترکیب تصاویر واقعی و دیجیتال
  - جلوه‌های انفجار، آب، آتش و پدیده‌های طبیعی
  - حذف یا اصلاح عناصر ناخواسته تصویر
  - طراحی موجودات و جهان‌های خیالی

- **انیمیشن**

خلق تصاویر متحرک برای روایت داستان‌ها، آموزش، سرگرمی و تولید محتوای رسانه‌ای.

  - انیمیشن دوبعدی و سه‌بعدی
  - طراحی شخصیت
  - طراحی محیط و صحنه
  - انیمیشن سینمایی و سریالی برای بزرگسالان و کودکان
  - تولید آثار آموزشی و تبلیغاتی

- **تولید محتوای دیجیتال**

تولید و مدیریت انواع محتوای رسانه‌ای برای پلتفرم‌های آنلاین، شبکه‌های اجتماعی و رسانه‌های نوین سفارشی و یا مربوط به **شهر سینمایی مکران**.

  - تولید ویدئوهای دیجیتال
  - طراحی محتوای چندرسانه‌ای
  - مدیریت رسانه‌های اجتماعی
  - تولید محتوای تبلیغاتی و آموزشی
  - استراتژی انتشار و توزیع محتوا

- **واقعیت مجازی و افزوده—VR/AR**

توسعه محیط‌های تعاملی دیجیتال که تجربه‌ای فراتر از رسانه‌های سنتی را برای کاربران فراهم می‌کنند.

  - طراحی محیط‌های واقعیت مجازی— VR
  - توسعه کاربردهای واقعیت افزوده— AR
  - تولید محتوای تعاملی
  - شبیه‌سازی آموزشی و سرگرمی
  - کاربرد فناوری‌های فراگیر در سینما و گردشگری

- **کاربرد هوش مصنوعی در تولید رسانه**

استفاده از ابزارهای هوش مصنوعی برای افزایش سرعت، کیفیت و خلاقیت در فرآیندهای تولید محتوا.

  - تولید و ویرایش هوشمند تصویر و ویدئو
  - طراحی شخصیت و محیط با کمک هوش مصنوعی
  - تولید جلوه‌های ویژه و انیمیشن
  - تحلیل داده‌های مخاطبان و بازار
  - بهینه‌سازی فرآیندهای تولید و پس‌تولید

۳- ویژگی ساختاری نظام آموزشی—

Education System Structure

در شهر سینمایی مکران— اکوسیستم سینمایی مکران، آموزش به‌صورت مستقیم در چرخه تولید حرفه‌ای ادغام شده است. این ویژگی موجب شکل‌گیری یک مدل **«یادگیری مبتنی بر تولید واقعی»** می‌شود که در آن:

- هنرجویان و دانشجویان در پروژه‌های واقعی بین‌المللی مشارکت می‌کنند؛
- اساتید عمدتن از میان فعالان حرفه‌ای صنعت انتخاب می‌شوند؛
- هر پروژه سینمایی، موسیقیایی یا رسانه‌ای همزمان نقش یک کارگاه آموزشی زنده را ایفا می‌کند؛
- مرز میان آموزش و تولید به‌صورت ساختاری حذف می‌شود و یک چرخه پیوسته مهارت‌آموزی و خلق اثر شکل می‌گیرد.

در نتیجه، این شهر نه تنها یک مرکز تولید محتوا، بلکه یک نظام پایدار تولید و بازتولید سرمایه انسانی در صنایع خلاق محسوب می‌شود که **می‌تواند در شکوفایی اقتصادی و ارتقای سطح فکر و نگرش عمومی نیز مؤثر واقع شود.**

۴- زیرساخت مهندسی و پیوند دریایی شهر سینمایی مکران—

Makran Film Valley: Engineering & Maritime Infrastructure

شهر سینمایی مکران به‌عنوان یک مجموعه بین‌المللی تولیدات فرهنگی، هنری و رسانه‌ای، نیازمند زیرساختی چندلایه و یکپارچه است که بتواند همزمان از فرآیندهای تولید، آموزش، اقامت و لجستیک پشتیبانی کند. در این میان، طراحی مهندسی شهر و به‌ویژه ایجاد یک اسکله تخصصی، نقش ستون فقرات عملکردی و ارتباطی پروژه را ایفا می‌کند.

۴.۱ ساختار مهندسی کلان شهر

طراحی کلان شهر بر اصول زیر استوار است:

- **تفکیک عملکردی هوشمند میان نواحی تولید، آموزش، اقامت، گردشگری و پشتیبانی**
  این اصل به معنای جداسازی کارکردی فضاهاست به‌گونه‌ای که هر بخش بدون ایجاد تداخل، بیشترین بهره‌وری عملیاتی خود را داشته باشد و در عین حال در یک شبکه یکپارچه شهری عمل کند.
- **طراحی ماژولار، بازپیکربندی‌پذیر و توسعه‌پذیر**
  این قسمت در زون ایکس— ZONE X قرار دارد. بخش‌های مختلف مجموعه بر پایه معماری ماژولار طراحی می‌شوند تا علاوه بر امکان توسعه مرحله‌ای، قابلیت تغییر سریع کاربری و هویت بصری فضاها نیز فراهم باشد. در این ساختار، بسیاری از نماها، دیوارها، عناصر شهری و اجزای دکور بر روی زیرساخت‌های از پیش طراحی‌شده و سامانه‌های نصب سریع استوار خواهند بود. بدین ترتیب، یک فضای شهری یا تجاری می‌تواند در مدت کوتاهی از یک کافه پاریسی، خیابان اروپایی یا بازار خاورمیانه‌ای به لوکیشنی کاملن متفاوت تبدیل شود. استفاده از ریل‌ها، نقاط اتصال استاندارد، زیرساخت‌های فنی پنهان و ماژول‌های از پیش ساخته‌شده، امکان بازآفرینی سریع جهان‌های داستانی گوناگون را فراهم کرده و زمان و هزینه ساخت لوکیشن‌های جدید را به‌طور چشمگیری کاهش می‌دهد. در عین حال، این رویکرد امکان توسعه تدریجی شهر و انطباق آن با رشد نیازهای تولیدی، فناوری و جمعیتی را نیز فراهم می‌سازد.

- **انطباق با شرایط اقلیمی کویری–ساحلی جنوب شرق ایران**

تمامی ساختارهای شهری و معماری با توجه به گرما، رطوبت، بادهای منطقه‌ای و کمبود منابع طبیعی طراحی می‌شوند تا پایداری و کارایی در بلندمدت تضمین شود.

- **بهره‌گیری از انرژی‌های تجدیدپذیر— خورشیدی و بادی**

بخش قابل توجهی از انرژی مورد نیاز شهر از طریق نیروگاه‌های خورشیدی و بادی تأمین خواهد شد تا ضمن کاهش وابستگی به سوخت‌های فسیلی، پایداری زیست‌محیطی، امنیت انرژی و تاب‌آوری زیرساخت‌های شهر افزایش یابد. این سامانه در زون صفر— ZONE 0 مستقر خواهد شد و به‌عنوان بخشی از زیرساخت‌های راهبردی شهر، انرژی مورد نیاز تمامی زون‌های عملیاتی، مسکونی، آموزشی و گردشگری را تأمین خواهد کرد.

- **مدیریت یکپارچه منابع آب شامل نمک‌زدایی، بازچرخانی و ذخیره‌سازی هوشمند**

سامانه‌ای یکپارچه برای تأمین، نمک زدایی، تصفیه و بازیافت آب طراحی می‌شود تا در شرایط کم‌آبی منطقه، پایداری مصرف آب در بخش‌های شهری و صنعتی تضمین گردد. این سامانه نیز در زون صفر— ZONE 0 مستقر خواهد شد تا با دسترسی مستقیم به تأسیسات آب‌گیری از دریای عمان، واحدهای نمک‌زدایی، تصفیه و شبکه توزیع، امکان مدیریت یکپارچه منابع آب در سطح شهر فراهم شود. این رویکرد امکان ایجاد یک شهر پایدار در محیطی کم‌آب و در عین حال پویا و صنعتی را فراهم می‌سازد.

۴.۲ اسکله سینمایی و لجستیکی مکران

یکی از عناصر کلیدی و متمایز این پروژه، طراحی یک اسکله چندمنظوره سینمایی–لجستیکی در زون صفر— ZONE 0 است که هم‌زمان نقش زیرساخت اقتصادی، بندری و لوکیشن تولیدی را ایفا می‌کند. این اسکله به عنوان یک گره راهبردی میان تولید، حمل‌ونقل و گردشگری سینمایی عمل کرده و یکی از ستون‌های اصلی **اکوسیستم سینمایی مکران** محسوب می‌شود.

کارکردهای اصلی این اسکله عبارت‌اند از:

- پشتیبانی از ورود و جابه‌جایی تجهیزات سنگین فیلم‌سازی، دکورها و سازه‌های ماژولار
  - این بخش امکان تخلیه، بارگیری و انتقال تجهیزات حجیم سینمایی، دکورهای بزرگ و سازه‌های قابل مونتاژ را فراهم می‌کند و نقش مهمی در کاهش هزینه و افزایش سرعت تولید پروژه‌ها دارد.
- پشتیبانی از تولیدات ساحلی و دریایی— فیلم‌برداری در دریا، کشتی و فضاهای بندری
  - اسکله به عنوان یک پایگاه تخصصی فیلم‌برداری دریایی عمل کرده و امکان تولید صحنه‌های پیچیده اکشن، تاریخی و تجاری در محیط‌های واقعی دریایی و بندری را فراهم می‌سازد.
- استفاده به‌عنوان پلتفرم بازپیکربندی‌شونده برای بازآفرینی بنادر تاریخی، مدرن و بین‌المللی
  - این فضا به‌گونه‌ای طراحی می‌شود که به جای یک لوکیشن ثابت، به یک **«پلتفرم بندری قابل بازطراحی»** تبدیل شود. ساختار اصلی اسکله به‌عنوان زیرساخت پایدار باقی می‌ماند، اما نماها، ماژول‌های معماری، سازه‌های موقت و عناصر صحنه‌ای بر اساس نیاز هر پروژه به‌سرعت قابل تغییر و بازچینی خواهند بود. این ویژگی امکان بازآفرینی انواع بنادر تاریخی، بنادر تجاری مدرن و فضاهای بندری بین‌المللی را بدون نیاز به ساخت‌وساز جدید فراهم کرده و هزینه و زمان تولید را به‌طور چشمگیری کاهش می‌دهد.
- تسهیل لجستیک پروژه‌های مشترک بین‌المللی
  - اسکله به عنوان یک هاب لجستیکی منطقه‌ای، امکان تبادل تجهیزات، گروه‌های تولیدی و پروژه‌های مشترک سینمایی میان ایران و سایر کشورها را فراهم می‌کند.
- ایجاد بستر صادرات خدمات فرهنگی و تولیدی

- این زیرساخت امکان ارائه خدمات تولیدی، فنی، طراحی صحنه و خدمات پس‌تولید به پروژه‌های بین‌المللی را فراهم کرده و به نوعی نقش صادرات خدمات سینمایی را ایفا می‌کند.

- ایجاد جاذبه‌ها و تجربه‌های گردشگری و تفریحی آبی
  - این بخش علاوه بر کارکرد صنعتی، به عنوان یک مقصد گردشگری–تجربی طراحی شده و مجموعه‌ای از فعالیت‌های آبی و ماجراجویانه را شامل می‌شود، از جمله:
    - غواصی تفریحی و زیرآبی
    - جت‌اسکی
    - Flyboarding— پرواز با فشار آب
    - Water Jet Pack— کوله‌پشتی پروازی آبی
    - اسکی روی آب
    - پاراسیلینگ— Parascending
    - قایق‌های تندرو و مانورهای نمایشی— Speed Boat Stunts
    - اسکوتر زیرآبی— Underwater Scooter
    - زیردریایی گردشگری سبک— Mini Submarine Experience
    - پلتفرم‌های پرش و بدلکاری آبی— Water Stunt Platforms
    - مسیرهای مسابقه آبی برای جت‌اسکی و قایق‌های سرعتی

۴.۳ اسکله به‌عنوان لوکیشن دوگانه (عملیاتی–سینمایی)

اسکله مکران دارای یک ماهیت طراحی دوگانه و یکپارچه است که آن را از الگوهای سنتی بنادر و استودیوهای سینمایی متمایز می‌سازد. این ساختار بر اساس همزیستی همزمان کارکردهای اقتصادی–لجستیکی و کارکردهای تولیدی–سینمایی شکل گرفته است، به‌گونه‌ای که هیچ‌یک از این دو حوزه، عملکرد دیگری را محدود نمی‌سازد.

سطح اول: در این مدل، اسکله در سطح نخست به عنوان یک زیرساخت واقعی حمل‌ونقل دریایی، تجاری و لجستیکی عمل می‌کند و امکان جابه‌جایی کالا، تجهیزات، سازه‌ها و نیروهای انسانی را در مقیاس منطقه‌ای و بین‌المللی فراهم می‌سازد. این کارکرد، اسکله را به بخشی فعال از اقتصاد واقعی منطقه تبدیل می‌کند.

سطح دوم: همان فضا به عنوان یک لوکیشن دائمی و قابل بازطراحی برای تولیدات سینمایی مورد استفاده قرار می‌گیرد. طراحی انعطاف‌پذیر فضاها، امکان بازسازی انواع محیط‌های بندری در ژانرهای مختلف از جمله تاریخی، جنگی، معاصر، تجاری و فانتزی را فراهم می‌کند، بدون آنکه فعالیت‌های واقعی بندری و اقتصادی مختل شود.

این هم‌پوشانی عملکردی، یک مزیت راهبردی مهم ایجاد می‌کند:

- تولید همزمان تصویر و اقتصاد. به این معنا که در حالی که فعالیت‌های واقعی بندری در جریان است، امکان فیلمبرداری حرفه‌ای در همان محیط با حداقل ایجاد وقفه فراهم خواهد بود.
- در نتیجه، اسکله مکران به یک **«زیرساخت دوحالته»** تبدیل می‌شود؛ زیرساختی که در آن واقعیت و بازنمایی سینمایی به جای رقابت، در یک سیستم واحد همزیستی دارند. این ویژگی، امکان تولید آثار سینمایی در مقیاس بین‌المللی را با هزینه کمتر، دسترسی بیشتر به لوکیشن‌های واقعی و سطح بالاتری از واقع‌گرایی فراهم می‌سازد.
- در نهایت، این مدل دوگانه موجب شکل‌گیری یک الگوی جدید در طراحی فضاهای سینمایی–بندری می‌شود که می‌تواند به عنوان یک نمونه مرجع در سطح جهانی در حوزه **«بندر–شهرهای سینمایی»** مورد توجه قرار گیرد.

۴.۴ اسکله؛ دروازه جهانی و رسانه‌ای «اکوسیستم سینمایی مکران»

اسکله به‌عنوان **«دروازه اصلی شهر سینمایی مکران»** از طریق یک شبکه یکپارچه زیرساختی به سایر بخش‌های شهر متصل می‌شود و نقش نقطه اتصال میان اقتصاد دریایی، تولید سینمایی و ساختار شهری را ایفا می‌کند.

این شبکه شامل اجزای زیر است:

- **مسیرهای لجستیکی و حمل‌ونقل داخلی**
  - این مسیرها امکان جابه‌جایی سریع و بدون وقفه تجهیزات، دکورها، نیروی انسانی و کالاها را میان اسکله و سایر نواحی شهر فراهم می‌کنند و ستون فقرات عملیاتی پروژه محسوب می‌شوند.
- **مراکز انبار و مدیریت دکور**
  - این مراکز به‌عنوان هاب‌های ذخیره‌سازی و مدیریت صحنه و تجهیزات عمل کرده و امکان آماده‌سازی، نگهداری و بازتوزیع دکورهای سینمایی در مقیاس بزرگ را فراهم می‌سازند.
- **استودیوهای تولیدی در نواحی ساحلی**
  - این استودیوها در مجاورت اسکله قرار گرفته و امکان اتصال مستقیم تولیدات استودیویی با لوکیشن‌های واقعی ساحلی و دریایی را فراهم می‌کنند.
- **شبکه ارتباطی میان مناطق تولید، آموزش و اقامت**
  - این شبکه ارتباطی یکپارچه، جریان پیوسته میان بخش‌های مختلف شهر را ایجاد کرده و امکان حرکت روان نیروی انسانی، دانش، و فرآیندهای تولیدی را در کل اکوسیستم فراهم می‌سازد.

این پیوند ساختاری موجب شکل‌گیری یک اکوسیستم پیوسته و زنده می‌شود که در آن جریان مواد، نیروی انسانی و اطلاعات بدون گسست میان بخش‌های مختلف شهر در حرکت است و از طریق هم‌افزایی میان زیرساخت‌ها، بهره‌وری کل سیستم را به حداکثر می‌رساند.

در سطح کلان‌تر، این ساختار با ایجاد یک **شبکه رسانه‌ای بین‌المللی** نیز تکمیل می‌شود:

- **ایجاد شبکه تلویزیونی بین‌المللی شهر سینمایی مکران**

این شبکه به‌عنوان بازوی رسانه‌ای و برندینگ جهانی پروژه عمل کرده و مأموریت آن معرفی، پوشش و مستندسازی فعالیت‌های شهر سینمایی مکران در سطح بین‌المللی است. همچنین این رسانه نقش مهمی در انتشار تولیدات، جذب سرمایه‌گذاری، توسعه گردشگری فرهنگی و تقویت جایگاه برند جهانی شهر ایفا خواهد کرد.
در کنار این وظایف، شبکه مذکور می‌تواند به‌عنوان بستر یکپارچه اطلاع‌رسانی و خدمات رویدادها، از جمله مدیریت دسترسی به رویدادهای هنری— Art Events، برنامه‌های فرهنگی و خدمات مرتبط با گردشگران و میهمانان بین‌المللی عمل نماید.

۵ - مدل فضایی شهر سینمایی مکران— طرح مفهومی اولیه

Makran Film Valley: Preliminary Spatial Concept

[توجه شود به گالری تصاویر زون های اکوسیستم سینمایی مکران در انتهای مقاله]

۵.۱ ایده اصلی

اکوسیستم سینمایی مکران بر اساس الگوی **خطی–حلقه‌ای** (Coastal Linear Core + Urban Rings) طراحی می‌شود؛ الگویی که از یک سو مزیت همجواری با دریای عمان را به عنوان موتور لجستیکی، اقتصادی و گردشگری به کار می‌گیرد و از سوی دیگر امکان توسعه مرحله‌ای و پایدار مجموعه را در عمق خشکی فراهم می‌سازد.

در این مدل، محور ساحلی به عنوان ستون فقرات اصلی شهر عمل می‌کند و مجموعه‌ای از زون‌های تخصصی به صورت تدریجی در پیرامون آن سازمان می‌یابند. این ساختار باعث می‌شود تولید، آموزش، زندگی، گردشگری و خدمات پشتیبانی در یک اکوسیستم پیوسته و هماهنگ قرار گیرند.

۵.۲ سازمان فضایی و زون‌های عملکردی شهر

الف- زون صفر: اسکله و نوار ساحلی—

Core Waterfront Zone

- این بخش مهم‌ترین منطقه شهر و نخستین نقطه ارتباط آن با جهان خارج است. زون صفر علاوه بر ایفای نقش بندری و لجستیکی، به‌عنوان یکی از **دروازه‌های ورود پروژه‌های بین‌المللی، گردشگران، تجهیزات و همکاری‌های جهانی** به شهر سینمایی مکران محسوب می‌شود.
- **زیرساخت‌ها:**
  - اسکله سینمایی و لجستیکی
  - لوکیشن‌های بندری دائمی — مدرن و تاریخی
  - استودیوهای فیلمبرداری ساحلی
  - مرکز تخصصی فیلمبرداری‌های دریایی و آبی
  - مناطق بدلکاری و اکشن آبی
  - انبارهای دکور و تجهیزات سنگین
  - پایانه ورود پروژه‌های بین‌المللی
  - مجموعه تفریحات و ورزش‌های آبی
- **مجموعه تفریحات و ورزش‌های آبی:**
  - غواصی تفریحی و حرفه‌ای
  - جت‌اسکی
  - Flyboarding
  - Water Jet Pack
  - اسکی روی آب
  - پاراسیلینگ—— Parascending
  - قایق‌های تندرو و مانورهای نمایشی
  - اسکوتر زیرآبی
  - زیردریایی گردشگری سبک
  - سکوهای بدلکاری آبی
  - مسیرهای مسابقه و نمایش‌های آبی
- **کارکرد:**

«دروازه ورود جهان به شهر سینمایی مکران»

ب- زون یک: منطقه تولید حرفه‌ای—

Persiwood Production Core

Persiwood—Zone 1 serves as the cultural and artistic identity layer of «Makran Film Valley», representing Iran's cinematic presence on the global stage.

این منطقه قلب صنعتی و عملیاتی شهر سینمایی محسوب می‌شود و تمامی زیرساخت‌های اصلی تولید در آن متمرکز هستند.



- **زیرساخت‌ها:**
  - استودیوهای فیلم‌سازی سرپوشیده
  - استودیوهای پرده سبز و LED Volume
  - مراکز تدوین، VFX و پس‌تولید
  - استودیوهای موسیقی و صدا
  - سالن‌های موشن کپچر و ضبط حرکت
  - مراکز داده و زیرساخت‌های تولید دیجیتال
  - مرکز رسانه و کنفرانس‌های خبری
  - سالن‌های نمایش خصوصی و بازبینی آثار
- **کارکرد:**

«قلب صنعتی تولید محتوا»

پ- زون دو: منطقه آموزشی—

Creative Campus Ring

این ناحیه به عنوان دانشگاه زنده شهر عمل می‌کند؛ جایی که آموزش و تولید به طور مستقیم در کنار یکدیگر قرار دارند.

- **زیرساخت‌ها:**
  - آکادمی سینما
  - آکادمی موسیقی و صدا
  - آکادمی هنرهای نمایشی و بازیگری
  - آکادمی هنرهای حرکتی و کوریوگرافی
  - آکادمی فناوری‌های رسانه‌ای و تولید دیجیتال
  - مراکز پژوهشی و نوآوری
  - کتابخانه‌ها و آرشیوهای تخصصی
- **ویژگی اصلی:**
  - ارتباط مستقیم با پروژه‌های واقعی تولید
  - دسترسی فیزیکی سریع به استودیوها
  - آموزش مبتنی بر پروژه و تجربه عملی
  - حضور استادان و متخصصان بین‌المللی

- **کارکرد:**

«دانشگاه زنده در دل صنعت»

ت- زون سه: منطقه اقامت و زندگی خلاق—

Creative Residential District

این بخش محیط زندگی متخصصان، هنرمندان، دانشجویان و مهمانان بین‌المللی را تشکیل می‌دهد.

- **زیرساخت‌ها:**
  - اقامتگاه هنرمندان و متخصصان بین‌المللی
  - خوابگاه دانشجویان
  - خانه‌های مدرن سازگار با اقلیم کویری
  - مجتمع‌های مسکونی کارکنان
  - رستوران‌ها و فودکورت‌های بین‌المللی
  - کافه‌ها و کافه‌تریاهای هنری
  - گالری‌ها و فضاهای تعامل فرهنگی
  - سالن‌های کوچک اجرا و نمایش
  - مراکز ورزشی و رفاهی
  - مرکز سلامت و بهداشت: کلینیک سلامت **شهر سینمایی مکران**
    - کارکردهای کلینیک

    الف- خدمات درمانی عمومی
    - پزشک عمومی و خدمات اورژانسی سبک
    - درمان آسیب‌های روزمره

    ب- خدمات تخصصی مرتبط با تولید سینمایی
    - درمان آسیب‌های صحنه و بدلکاری
    - فیزیوتراپی برای بازیگران و عوامل تولید

    پ- سلامت روان
    - مشاوره روانشناسی برای هنرمندان و تیم‌های تولید
    - مدیریت استرس و فشار کاری پروژه‌ها

    ت- پزشکی پیشگیرانه
    - پایش سلامت کارکنان شهر
    - برنامه‌های دوره‌ای سلامت

    ث- خدمات اورژانس شهری
    - پاسخ سریع به حوادث در زون یک و زون ایکس
    - ارتباط مستقیم با سیستم حمل‌ونقل شهری— ارتباط دائمی با زون اچ و زون پی

- **کارکرد:**

«شهر زندگی خلاق»

ث- زون چهار: منطقه شهری عمومی و گردشگری—

Public Cultural City

این ناحیه چهره عمومی و مردمی شهر سینمایی مکران را تشکیل می‌دهد و بیشترین ارتباط را با گردشگران و بازدیدکنندگان خواهد داشت.

- **امکانات و فضاهای اصلی:**

  - شهرداری **اکوسیستم سینمایی مکران**

- **دفاتر گارد جاویدان** شامل واحدهای واکنش سریع، بهداشت، آبادانی و دانش، همچنین دفاتر سایر سازمان‌های خدماتی و امنیتی، در ساختمان شهرداری مستقر هستند. در حالی که مقر عملیاتی و استقرار نیروها در زون P قرار دارد.
- بانک اختصاصی**اکوسیستم سینمایی مکران— MFC Bank**
- کلینیک پزشکی اختصاصی **اکوسیستم سینمایی مکران**
  - در این بخش، علاوه بر پزشکان و کادر درمان رسمی، می‌توان از ظرفیت اعضای **گارد جاویدان بهداشت** تحت نظارت پزشکان مسئول بهره‌مند شد.
- موزه، سینما، مراکز رقص و موسیقی
- مراکز برگزاری جشنواره‌ها، فستیوال‌ها و رویدادهای بین‌المللی
  - برای ساماندهی، پشتیبانی اجرایی و حفظ نظم این رویدادها، می‌توان از اعضای **گارد جاویدان آبادانی** و **گارد جاویدان دانش** استفاده کرد.
- فضای عمومی چندمنظوره برای برگزاری رویدادهای جمعی، اجراهای هنری و مراسم فرهنگی اکوسیستم سینمایی مکران. این فضا همچنین امکان اجرای برنامه‌های کوتاه نمایشی و کمدی توسط دانشجویان هنر را فراهم می‌کند که می‌تواند به‌عنوان یکی از جاذبه‌های گردشگری و تجربه‌محور شهر عمل کند. اعضای گارد جاویدان در این بخش مسئولیت نظم و هماهنگی برنامه‌ها و مدیریت جمعیت را بر عهده خواهند داشت.
- سالن‌های فَشِن، شوهای مد و رویدادهای نمایشی— Fashion & Runway Events
- مراکز تهیه سریال ها و شوهای تلویزیونی و استعدادیابی— Talent Shows & Live Entertainment Productions
- بازارهای فرهنگی و صنایع خلاق
- تورهای بازدید از پشت صحنه و تجربه‌های تعاملی سینمایی
- هتل‌ها و خدمات گردشگری
- مراکز خرید+ مرکز برندهای جهانی و خدمات عمومی
- مجموعه‌های سرگرمی و تفریحات خانوادگی
- مجموعه‌های تندرستی و سلامت شامل سالن‌های ماساژ، آب‌درمانی معدنی و خدمات آرامش‌بخشی — Wellness & Spa Facilities

- **مجموعه سرگرمی و تفریحات خانوادگی:**
  - فان‌فار— Fun Fair
  - شهربازی موضوعی سینمایی
  - تونل وحشت
  - بازی‌های تعاملی سینمایی
  - شبیه‌سازهای واقعیت مجازی و افزوده
  - فضاهای سرگرمی کودکان و نوجوانان

- **چارچوب همکاری و رفاه اعضای گارد جاویدان**

به‌کارگیری اعضای گارد جاویدان تنها با اخذ مجوز رسمی و در هماهنگی کامل با سازمان ـ وزارت **گارد جاویدان ملی ایران** انجام خواهد شد. علاوه بر مشوق‌ها و مزایایی که مطابق آیین‌نامه‌ها و پروتکل‌های وزارت یا سازمان **گارد جاویدان ملی ایران** به این افراد اعطا می‌شود، **شهرداری شهر سینمایی مکران** نیز می‌تواند از طریق ارائه برخی معافیت‌ها، صدور کوپن یا بلیت‌های رایگان برای تأمین وعده‌های صبحانه، ناهار و شام، و نیز سایر مشوق‌های مناسب، در حفظ تعادل اقتصادی و ارتقای رفاه این اعضا مشارکت کند.

در اینجا اشاره به نکاتی مهم در خصوص حدود وظایف اعضای گارد جاویدان ملی ایران از اهمیت بالایی برخوردار است:

ماده ۱ ـ جایگاه و هویت سازمانی

گارد جاویدان ملی ایران به‌عنوان نهادی دارای **هویت و جایگاه ملی ویژه** شناخته می‌شود که مأموریت‌ها و وظایف آن بر اساس ساختار مصوب اداره مربوطه تعیین و ابلاغ می‌گردد.

ماده ۲ ـ حدود وظایف و مسئولیت‌ها

اعضای **گارد جاویدان ملی ایران** تحت هیچ شرایطی مجاز به انجام وظایفی پایین‌تر از سطح سازمانی، شغلی و تخصصی تعیین‌شده خود، از جمله امور خدماتی نظیر نظافت و فعالیت‌های مشابه، نمی‌باشند.

ماده ۳ ـ شرایط استثنائی— اضطرار

انجام وظایف خارج از چارچوب‌های تعیین‌شده تنها در شرایط اضطراری از قبیل وقوع زلزله، سیل، آتش‌سوزی‌های گسترده و سایر بحران‌های غیرقابل‌کنترل مجاز خواهد بود.

ماده ۴ ـ نحوه اقدام در شرایط اضطراری

در موارد موضوع ماده ۳، هرگونه اقدام اعضا تنها باید مطابق با مفاد پروتکل‌ها، دستورالعمل‌ها و ضوابط مصوب وزارت یا سازمان **گارد جاویدان ملی ایران** انجام پذیرد.

- **بلوار مشاهیر سینما و موسیقی— Makran Walk of Fame**

یکی از نمادهای شاخص شهر سینمایی مکران، بلوار مشاهیر خواهد بود؛ مسیری پیاده‌محور که به هنرمندانی اختصاص دارد که توسط **«آکادمی انتخاب و تقدیر هنرمندان مکران— Makran Academy of Arts Honors & Selection »** و از طریق فرآیند داوری تخصصی و رأی‌گیری، واجد دریافت این عنوان تشخیص داده می‌شوند.

در این مسیر، برای هر هنرمند یک پنل شیشه‌ای تعبیه‌شده در کف زمین طراحی می‌شود. تصویر هنرمند به‌صورت حکاکی‌شده – engraved بر روی سطح شیشه‌ای اجرا شده و از زیر آن نورپردازی نقطه‌ای ملایم، تصویر را برجسته و زنده می‌سازد. در بخش زیرین هر پنل نیز مشخصات کامل هنرمند به‌صورت حک‌شده درج می‌شود.

این ترکیب شیشه، نور و حکاکی، یک تجربه بصری شبانه منحصربه‌فرد ایجاد کرده و بلوار مشاهیر را به یکی از مهم‌ترین جاذبه‌های هویتی، فرهنگی و گردشگری شهر تبدیل می‌کند.

- **آمفی‌تئاتر بزرگ مکران. یک آمفی‌تئاتر و چندمنظوره برای:**
    - اکران عمومی آثار تولیدشده در شهر سینمایی
    - برگزاری جشنواره‌های بین‌المللی
    - کنسرت‌ها و اجراهای زنده
    - مراسم افتتاحیه و اختتامیه رویدادهای فرهنگی
    - گردهمایی‌های بزرگ هنری و رسانه‌ای
- **کارکرد:**
  «چهره عمومی شهر برای جهان»

- **خدمات مالی و بانکی — قلب اقتصاد اکوسیستم سینمایی مکران**

Financial & Banking Section— The Economic Heart of Makran Film Valley

در زون چهارم **شهر سینمایی مکران،** بخش خدمات مالی و بانکی به‌عنوان زیرساخت اقتصادی اکوسیستم فرهنگی و تولیدی شهر تعریف می‌شود. این بخش مسئول مدیریت جریان‌های مالی، پشتیبانی از تولیدات سینمایی و سامان‌دهی اقتصاد خلاق در سطح شهری و بین‌المللی است.

- **نهاد مالی مرکزی**

بانک مرکزی اکوسیستم سینمایی مکران— Makran Film Valley Central Bank (MFC Bank)

- **تعریف کلی**

این بخش، نهاد مالی مرکزی **شهر سینمایی مکران** است که تحت عنوان **Makran Film Valley Central Bank (MFC Bank)** فعالیت می‌کند. این بانک مسئول مدیریت تمام جریان‌های مالی، سرمایه‌گذاری، پرداخت‌ها و زیرساخت‌های اقتصادی **اکوسیستم شهر سینمایی مکران** است و نقش ستون فقرات مالی شهر را بر عهده دارد.

- **خدمات و وظایف اصلی MFC Bank**

۱- مدیریت پرداخت‌ها و تسویه حساب تولیدات

- پرداخت حقوق کارکنان، هنرمندان و عوامل تولید
- تسویه مالی پروژه‌های سینمایی، سریال‌ها و تولیدات رسانه‌ای
- مدیریت پرداخت‌های مرحله‌ای بر اساس پیشرفت پروژه— Milestone-Based Payments
- کنترل جریان نقدی تولیدات داخلی و بین‌المللی

۲- تأمین مالی تولیدات سینمایی و رسانه‌ای

- ارائه تسهیلات و وام‌های تولید— Production Financing Loans
- مشارکت در سرمایه‌گذاری پروژه‌های سینمایی
- تأمین مالی تولیدات مشترک بین‌المللی
- حمایت مالی از پروژه‌های مرتبط با ZONE 1 و ZONE 5

۳- تسویه حساب‌های بین‌المللی

- مدیریت تراکنش‌های ارزی پروژه‌های مشترک جهانی
- تسویه مالی با استودیوها و شرکای خارجی
- پشتیبانی مالی از پروژه‌های توسعه‌یافته در ZONE X
- کاهش ریسک مالی در همکاری‌های بین‌المللی

۴- صندوق اقتصاد خلاق

- سرمایه‌گذاری در صنایع خلاق، رسانه و تولید تصویر
- حمایت از استارتاپ‌های سینمایی و فناوری‌های تولید محتوا
- تأمین مالی پروژه‌های تحقیق و توسعه در حوزه AI و Virtual Production
- پشتیبانی از نوآوری در آکادمی‌ها و مراکز آموزشی ZONE 2

۵- خدمات بانکی کارکنان شهر سینمایی

- افتتاح حساب برای کلیه کارکنان، هنرمندان و دانشجویان
- پرداخت حقوق ماهانه و پروژه‌ای
- ارائه تسهیلات مسکن برای ساکنان ZONE 3
- ارائه ابزارهای پرداخت داخلی شهر سینمایی مکران

۶- مدیریت اقتصاد داخلی شهر

- طراحی و مدیریت سیستم گردش مالی داخلی شهر
- ایجاد بستر پرداخت بین زون‌های مختلف
- تحلیل داده‌های اقتصادی پروژه‌های شهری
- مدیریت توازن مالی بین تولید، آموزش و خدمات شهری

۷- کارکرد راهبردی

Makran Film Valley Central Bank نه صرفن یک بانک، بلکه یک زیرساخت حیاتی اقتصادی است که امکان پایداری، مقیاس‌پذیری و استقلال مالی **اکوسیستم سینمایی مکران** را فراهم می‌کند. این نهاد، پیوند مستقیم میان تولید فرهنگی، سرمایه‌گذاری جهانی و اقتصاد شهری را برقرار می‌سازد.

- **تعریف کلی— General Definition**

بانک مرکزی اکوسیستم سینمایی مکران— MFC Bank ، نهاد مالی مرکزی شهر سینمایی مکران است که به‌صورت فیزیکی در زون چهارم— بخش مالی و بانکی مستقر شده است و مسئول مدیریت تأمین مالی تولیدات، تراکنش‌های بین‌المللی و اقتصاد خلاق یکپارچه کل شهر می‌باشد.

Makran Film City Central Bank (MFC Bank) is the central financial institution of Makran Film Valley, physically located in Zone 4 (Financial & Banking Section). It is responsible for managing production financing, global transactions, and the integrated creative economy of the entire city.

- **بخش مدیریت شهری و خدمات عمومی شهر سینمایی مکران— شهرداری**

Urban Management & Municipal Services Section

این بخش به‌عنوان نهاد مدیریت و خدمات شهری شهر سینمایی مکران عمل می‌کند و مسئول برنامه‌ریزی، نگهداری و هماهنگی زیرساخت‌های عمومی و خدمات شهری است.

- **مؤلفه‌های اصلی**
  - ساختمان مرکزی شهرداری شهر سینمایی مکران
  - مرکز برنامه‌ریزی و توسعه شهری
  - مدیریت خدمات شهری و فضای سبز
  - مدیریت پسماند و بازیافت
  - مدیریت آب، انرژی و زیرساخت‌های عمومی
  - مرکز کنترل و پایش هوشمند شهر
  - مدیریت حمل‌ونقل و ترافیک شهری
  - مدیریت رویدادها و فضاهای عمومی
  - مدیریت ایمنی، آتش‌نشانی و مدیریت بحران
    تجهیزات عملیاتی سنگین شامل ایستگاه‌های آتش‌نشانی، خودروهای امدادی و ناوگان واکنش سریع در زون P مستقر می‌شوند تا دسترسی سریع به تمامی بخش‌های شهر فراهم شده و از استقرار تجهیزات سنگین در مناطق فرهنگی، اقامتی و تولیدی جلوگیری شود.
  - واحد صدور مجوزها و خدمات اداری
  - مرکز آمار و اطلاعات شهری

- **کارکرد**

«مرکز مدیریت، هماهنگی و ارائه خدمات عمومی شهر سینمایی مکران»

- **ویژگی راهبردی**

این نهاد، ضمن حفظ استقلال عملیاتی زون‌های مختلف، وظیفه ایجاد هماهنگی میان بخش‌های تولید، آموزش، اقامت، گردشگری و زیرساخت‌های پشتیبانی را بر عهده دارد و بستر لازم برای تبدیل شهر سینمایی مکران به یک شهر خلاق، هوشمند و پایدار را فراهم می‌سازد.

ج- زون پنجم: منطقه طراحی، توسعه و مهندسی جهان‌های سینمایی—

Creative Design & Worldbuilding Zone

این ناحیه یکی از نوآورانه‌ترین بخش‌های شهر سینمایی مکران محسوب می‌شود و در حد فاصل زون آموزشی و زون تولید قرار می‌گیرد تا پیوندی مؤثر میان آموزش، پژوهش، خلاقیت و تولید برقرار کند. زون ۵ به‌عنوان مرکز طراحی و مهندسی جهان‌های سینمایی، محل خلق ایده‌ها، توسعه مفاهیم، آزمایش فناوری‌های نوین، نمونه‌سازی و آماده‌سازی پروژه‌ها پیش از ورود به مرحله تولید خواهد بود.

مؤلفه‌های اصلی:

- مراکز طراحی صحنه و دکور— Set & Production Design Studios

- استودیوهای طراحی مفهومی— Concept Design Studios
- مراکز طراحی جهان‌های داستانی— Worldbuilding Centers
- اتاق‌های توسعه روایت و فیلمنامه تصویری— Narrative Development Labs
- آزمایشگاه‌های هوش مصنوعی در تولید محتوا— AI Creative Labs
- کارگاه‌های نمونه‌سازی سریع— Rapid Prototyping Workshops
- مراکز چاپ سه‌بعدی ماکت و دکور— 3D Model and Set Printing Centers
- مراکز توسعه فناوری‌های نوین تولید تصویر و پیش‌تولید— Advanced Imaging and Pre-Production Technology Centers
- فضاهای آموزشی و پروژه‌های مشترک با آکادمی‌ها— Shared Educational and Academic Collaboration Spaces

- **کارکرد:**

«ماشین تولید لوکیشن جهانی»

چ- زون ویژه | ZONE X زون لوکیشن‌های جهانی و توسعه آتی—

Global Set & Future Expansion Zone

این ناحیه یکی از راهبردی‌ترین و متمایزترین بخش‌های شهر سینمایی مکران است که با هدف ایجاد یک **«سیستم تولید نامحدود لوکیشن»** و همچنین فراهم‌سازی بستر توسعه بلندمدت شهر طراحی شده است.

برخلاف سایر زون‌ها که دارای کارکرد نسبتن پایدار و تعریف‌شده هستند، **ZONE X** یک ساختار **پویا، باز و قابل بازپیکربندی دائمی** است که می‌تواند در پاسخ به نیازهای تولیدات سینمایی بین‌المللی، در کوتاه‌ترین زمان تغییر ماهیت دهد.

- **مؤلفه‌های اصلی زونX**
  - **خیابان‌ها و شهرک‌های ماژولار قابل بازطراحی**
    - زیرساخت شهری انعطاف‌پذیر برای بازسازی سریع انواع بافت‌های شهری در مقیاس جهانی.
  - **دکورهای شهری قابل تغییر سریع در مقیاس بزرگ**
    - سیستم‌های دکور صنعتی با قابلیت تبدیل سریع یک فضا به چندین محیط روایی متفاوت.
  - **لوکیشن‌های چندمنظوره— Multi-Scenario Sets**
    - فضاهای طراحی‌شده برای استفاده همزمان در ژانرها و روایت‌های متنوع سینمایی.
  - **زیرساخت‌های LED Volume و Virtual Production**
    - استودیوهای تولید مجازی مبتنی بر فناوری LED و رندر بلادرنگ برای خلق جهان‌های دیجیتال–فیزیکی.
  - **استودیوهای ماژولار و نیمه‌متحرک**
    - ساختارهای تولیدی قابل توسعه و جابه‌جایی متناسب با نیاز پروژه‌های مختلف.
  - **واحدهای تولید سیار— Mobile Production Units**
    - سیستم‌های کامل تولید که قابلیت استقرار در لوکیشن‌های بیرونی را دارند.
  - **کارگاه‌های طراحی، ساخت و مونتاژ دکور**
    - زیرساخت صنعتی برای طراحی، مهندسی و ساخت فیزیکی جهان‌های سینمایی.
  - **مراکز معماری سینمایی و طراحی جهان‌های داستانی**
    - واحدهای تخصصی برای طراحی Narrative Worlds و توسعه بصری پروژه‌ها.
  - **فضاهای تست فناوری‌های نوین تولید تصویر**
    - آزمایشگاه‌های تحقیق و توسعه برای فناوری‌هایی مانند AI Production ، Digital Twin و نسل آینده تولید رسانه.
- **قابلیت‌های کلیدی**

این زون امکان ایجاد و بازآفرینی سریع فضاهای مختلف شهری و جغرافیایی جهان را فراهم می‌کند، از جمله:

- بازسازی کامل شهرهای مدرن جهانی
- بازآفرینی شهرهای تاریخی— رم، تهران قدیم، پاریس و ...

- ساخت لوکیشن‌های کاملن تخیلی و آینده‌نگر
- ترکیب فضاهای واقعی و دیجیتال در یک صحنه واحد
- اجرای همزمان چند پروژه بین‌المللی در یک بستر واحد

- **کارکرد راهبردی**
  - **ZONE X** تنها یک **«زون تولید دکور»** نیست، بلکه یک **زیرساخت استراتژیک برای آینده صنعت تصویر** محسوب می‌شود که سه نقش همزمان را ایفا می‌کند:
- **ماشین تولید لوکیشن جهانی**
  - امکان ساخت هر شهر، هر فضا و هر جهان داستانی در کوتاه‌ترین زمان.
- **آزمایشگاه فناوری‌های نوین سینمایی**
  - محل توسعه، تست و اجرای فناوری‌های جدید تولید دیجیتال، VFX و Virtual Production
- **ذخیره‌گاه توسعه آتی شهر**
  - این ناحیه به‌گونه‌ای طراحی شده که قابلیت گسترش نامحدود در آینده را دارد، بدون آنکه به ساختار سایر زون‌ها فشار وارد کند.
- **ویژگی ساختاری**
  - استقلال عملکردی از زون‌های مسکونی و گردشگری
  - اتصال مستقیم به زون تولید—ZONE 1 و زون آموزشی— ZONE 2
  - امکان توسعه مرحله‌ای در مقیاس بسیار بزرگ
  - قابلیت تبدیل به بزرگ‌ترین **«بانک لوکیشن سینمایی»** در منطقه

کارکرد نهایی

«زیرساخت تولید جهان‌های سینمایی و موتور توسعه آینده شهر سینمایی مکران»

ح- زون H | حمل‌ونقل هوایی و تشریفات بین‌المللی—

Aerial Access & VIP Transit Zone

این ناحیه به عنوان دروازه هوایی شهر سینمایی مکران طراحی می‌شود و نقش نقطه اتصال سریع شهر به شبکه حمل‌ونقل ملی و بین‌المللی را ایفا می‌کند. هدف اصلی این زون، تسهیل ورود و خروج سریع هنرمندان، مدیران پروژه‌ها، سرمایه‌گذاران، گروه‌های تولید و مهمانان ویژه است، بدون ایجاد فشار ترافیکی بر ساختار داخلی شهر.

- **مؤلفه‌های عملیاتی:**
  - هلی‌پورت چندسکویی— Multi-pad Heliport
  - ترمینال تشریفات و پذیرش VIP
  - سالن استراحت و خدمات مهمانان بین‌المللی
  - مرکز کنترل پرواز و مدیریت ترافیک هوایی
  - آشیانه و تأسیسات نگهداری هلیکوپترها
  - ایستگاه سوخت‌رسانی و خدمات فنی
  - مسیرهای ارتباط مستقیم با زون‌های داخلی شهر
  - سیستم حمل‌ونقل سریع از هلی‌پورت به هر یک از زون ها
- **کارکرد:**

«دروازه هوایی شهر سینمایی مکران و نقطه اتصال سریع به جهان»

- **ویژگی راهبردی:**

این زون با فاصله کنترل‌شده از مناطق تولید و اقامت طراحی می‌شود تا:

- آلودگی صوتی و ترافیک هوایی کنترل شود
- امنیت پروازها و عملیات تضمین گردد
- ورود مهمانان ویژه به صورت مستقیم و بدون تداخل با جریان تولید انجام شود
- امکان اتصال به فرودگاه منطقه‌ای یا بین‌المللی فراهم باشد

شایان توجه است که زون H از ظرفیت راهبردی لازم برای توسعه زیرساخت‌های حمل‌ونقل هوایی برخوردار است؛ به‌گونه‌ای که پس از رسیدن **اکوسیستم شهر سینمایی مکران** به مرحله سوددهی کلان و تثبیت اقتصادی، امکان احداث یک فرودگاه اختصاصی در امتداد این زون فراهم خواهد شد.

این فرودگاه در فاز نخست، نقش پشتیبان شبکه ترابری داخلی را ایفا کرده و پروازهای منظم به کلیه فرودگاه‌های کشور را برقرار خواهد نمود. در ادامه و در افق توسعه بلندمدت، با گسترش تعاملات اقتصادی، فرهنگی و گردشگری **شهر سینمایی مکران** با سایر کشورها، امکان توسعه مسیرهای پروازی به برخی از مقاصد بین‌المللی مرتبط نیز فراهم می‌شود.

خ- زون P | پارکینگ و پشتیبانی حمل‌ونقل زمینی—

Ground Transportation & Mobility Hub

این ناحیه به عنوان گره اصلی مدیریت حمل‌ونقل زمینی **اکوسیستم سینمایی مکران** طراحی می‌شود و وظیفه آن سامان‌دهی ورود گردشگران، کارکنان، خودروهای خدماتی و ناوگان لجستیکی سبک است، به‌گونه‌ای که هسته مرکزی شهر از ترافیک سنگین محافظت شود.

- **مؤلفه‌های عملیاتی**
  - پارکینگ عمومی با ظرفیت بالا برای گردشگران— اجاره ساعتی، روزانه، هفتگی و ماهانه
  - ایستگاه‌های آتش‌نشانی و پارکینگ ماشین‌های آب‌پاش
  - پارکینگ خودروهای امدادی— آمبولانس ها
  - مقر ناوگان واکنش سریع— واحدهای عملیاتی سیار مسئول پشتیبانی امنیتی، مدیریت بحران‌های شهری و واکنش فوری به حوادث در سطح **شهر سینمایی مکران**.
    - در این زون می‌توان از اعضای گارد جاویدان واکنش سریع بهره گرفت، اما طراحی یونیفرم آنان باید به گونه‌ای باشد که برای گردشگران ایجاد ترس یا احساس ناامنی نکند. در صورت امکان، حضور و گشت‌زنی این نیروها با پوشش غیرنظامی— لباس شخصی ترجیح داده می‌شود، زیرا ضمن حفظ آمادگی عملیاتی، فضای آرام و دوستانه شهر برای بازدیدکنندگان نیز حفظ خواهد شد.
  - پارکینگ اختصاصی کارکنان و تیم‌های تولید
  - پارکینگ ویژه هنرمندان و مهمانان VIP
  - پایانه اتوبوس‌های گردشگری و تورهای شهری
  - ایستگاه تاکسی و حمل‌ونقل داخلی اکوسیستم سینمایی مکران
  - ناوگان خودروهای برقی و حمل‌ونقل پاک
  - ایستگاه‌های شارژ خودروهای الکتریکی
  - مرکز مدیریت ترافیک و کنترل ورودی‌های شهری
  - کارگاه‌های خدمات فنی و نگهداری ناوگان
- **کارکرد**

«سیستم پارکینگ و انتقال زمینی گردشگران به بخش‌های مختلف شهر سینمایی مکران»

- **ویژگی راهبردی**

این زون به‌گونه‌ای طراحی می‌شود که:

- از ورود خودروهای سنگین و غیرضروری به زون‌های مرکزی جلوگیری کند
- جریان ورود گردشگران و رویدادهای بزرگ را مدیریت نماید
- امکان توسعه آینده شهر بدون ایجاد گره ترافیکی فراهم شود
- زیرساخت لازم برای رویدادهای بین‌المللی و جشنواره‌های بزرگ را پشتیبانی کند

۵.۳ منطق توسعه فضایی شهر

- ساختار فضایی شهر سینمایی مکران بر سه لایه همزمان استوار است:

- لایه خطی توسعه از ساحل به خشکی
- لایه زیرساختی حمل‌ونقل H و P
- و لایه فوق‌ساختاری تولید جهانی ZONE X

چیدمان زون‌ها از ساحل به سمت خشکی به گونه‌ای طراحی شده است که هرچه از نوار ساحلی فاصله می‌گیریم، از فعالیت‌های سنگین لجستیکی و تولیدی به سمت آموزش، زندگی شهری، فرهنگ و گردشگری حرکت می‌کنیم. این سازمان فضایی موجب افزایش بهره‌وری، کاهش تداخل عملکردها و فراهم شدن امکان توسعه مرحله‌ای شهر در آینده خواهد شد.

در این ساختار، اسکله و نوار ساحلی به عنوان یکی از دروازه های جهانی شهر عمل می‌کنند، منطقه تولید قلب اقتصادی و صنعتی پروژه را شکل می‌دهد، ناحیه آموزشی وظیفه تولید سرمایه انسانی را بر عهده دارد، منطقه اقامتی بستر شکل‌گیری جامعه خلاق شهر را فراهم می‌سازد و بخش عمومی و گردشگری به عنوان چهره فرهنگی و رسانه‌ای **شهر سینمایی مکران** در برابر جهان ظاهر می‌شود. زون دکورهای متغیر نیز با ایجاد قابلیت بازآفرینی سریع فضاهای گوناگون جهانی، انعطاف‌پذیری و مزیت رقابتی منحصربه‌فردی برای این اکوسیستم فراهم خواهد کرد.

شکل ۱: دیاگرام مفهومی شهر سینمایی مکران

Conceptual Layer & Zone Diagram – Makran Film Valley :Figure 1

(Gateway to World) دریای عمان

ZONE 0 | Waterfront Core
[Port / Marine Sets / Logistics]

ZONE 1 | Persiwood Production Core
[Film Studios / VFX / Sound / Shooting]

ZONE 2 | Creative Campus
[Academies / AI / Music / Acting]

ZONE 3 | Creative Living
[Housing / Artists / Cultural Life]

ZONE 4 | Public & Cultural City
[Museums / Events / Tourism / Media Face]

ZONE 5 | Worldbuilding & Design Zone
[Concept Design / Pre-Production / AI Labs /
Rapid Prototyping / Shared Educational Projects]

ZONE X | Global Set & Future Expansion Zone
[World Sets / Virtual Production / Mobile Production /
AI Worlds / Future Expansion]

ZONE H → Aerial Gateway
[VIP Access / Helicopter Transit]

ZONE P → Ground Mobility & Parking System
[Parking / Electric Transport / Traffic Control]

(Gateway to the World) به طرف کویر

شکل ۲: دل معماری کلان چندلایه— نسخه حرفه‌ای گرافیکی

Figure 2: Master Layered System Diagram

┐──────────────────────────────┌

│LAYER 5 — GLOBAL EXPANSION│

│ZONE X│

│Global Set & Future Expansion│

) │Worldbuilding / AI / Virtual│

│Production / Infinite Worlds│ (

┘───────────────▲──────────────└

│

┐───────────────▼──────────────┌

│LAYER 4 — PRODUCTION CORE│

│ZONE 1│

│Persiwood Production Core│

) │Film / Sound / VFX / Shoot│ (

┘───────────────▲──────────────└

│

┐───────────────▼──────────────┌

│LAYER 3 — DESIGN ENGINE│

│ZONE 5│

│Worldbuilding & Design Zone│

) │Concept / Pre-production│ /

│Narrative Design / Prototyping│ (

┘───────────────▲──────────────└

│

┐───────────────▼──────────────┌

│LAYER 2 — EDUCATION SYSTEM│

│ZONE 2│

│Creative Campus│

) │Academies / AI / Arts / Tech│ (

┘────────────────────▲────────────────└

│

┐────────────────────▼────────────────┌

│LAYER 1 — LIVING CITY CORE│

│ZONE 3│

│Creative Living Zone│

) │Residency / Community / Life│ (

┘────────────────────▲────────────────└

│

┐────────────────────▼────────────────┌

│LAYER 0 — URBAN SPATIAL AXIS│

│ZONE 0–4 (Integrated System)│

│ │

│ZONE 0 → Waterfront Core│

│ZONE 1 → Production Access│

│ZONE 2 → Education Interface│

│ZONE 3 → Living Interface│

│ZONE 4 → Cultural & Public City│ │

│Coast → Culture Development│

┘─────────────────────────────────────└

ZONE H — Aerial Access & VIP Gateway

ZONE P — Ground Mobility & Transport System

۵.۴ وسعت و توسعه مرحله‌ای شهر سینمایی مکران

شهر سینمایی مکران به‌عنوان یک پروژه توسعه‌پذیر و بلندمدت طراحی شده است و از ابتدا بر اساس اصل رشد مرحله‌ای و انعطاف‌پذیری فضایی شکل می‌گیرد. برای آغاز عملیات اجرایی، زمینی با وسعت تقریبی ۳۰۰ تا ۵۰۰ هکتار به‌عنوان هسته اولیه پروژه در نظر گرفته می‌شود که امکان استقرار زیرساخت‌های اصلی شامل ناحیه ساحلی، منطقه تولید حرفه‌ای، پردیس آموزشی، بخش‌های اقامتی، فضاهای عمومی و گردشگری، و زیرساخت‌های پشتیبانی را فراهم می‌کند.

با افزایش ظرفیت تولید، توسعه زیرساخت‌ها و جذب سرمایه‌های جدید، مساحت شهر می‌تواند در مراحل بعدی به بیش از ۲۰۰۰ هکتار افزایش یابد. این رویکرد مرحله‌ای، ضمن کاهش ریسک سرمایه‌گذاری، امکان تبدیل اکوسیستم سینمایی مکران به یکی از بزرگ‌ترین قطب‌های رسانه‌ای، فرهنگی و صنایع خلاق منطقه را در افق بلندمدت فراهم می‌سازد.

۶ -لایه آموزشی و توسعه سرمایه انسانی—

Education & Talent Development Layer

یکی از ارکان بنیادین شهر سینمایی مکران، ایجاد یک نظام آموزشی پویا و پیوسته برای تربیت سرمایه انسانی مورد نیاز صنایع سینمایی، رسانه‌ای، موسیقی و هنرهای نمایشی است. این لایه با محوریت زون آموزشی ZONE 2 و در تعامل مستقیم با زون طراحی و پیش‌تولید— ZONE 5 ، منطقه تولید حرفه‌ای— ZONE 1 و سایر اجزای اکوسیستم، محیطی را فراهم می‌آورد که در آن آموزش، پژوهش و تجربه عملی به‌صورت یکپارچه با فرآیندهای واقعی تولید فرهنگی و رسانه‌ای پیوند می‌خورند.

۶.۱ هدف لایه آموزشی

هدف از ایجاد این لایه، شکل‌گیری یک اکوسیستم جامع آموزش و تربیت نیروی انسانی برای صنایع سینمایی، رسانه‌ای، موسیقی و هنرهای نمایشی است؛ اکوسیستمی که:

- نیازهای تخصصی شهر سینمایی مکران را تأمین کند
- وابستگی به نیروی انسانی خارجی را کاهش دهد
- زمینه صادرات نیروی متخصص به بازارهای منطقه‌ای و بین‌المللی را فراهم آورد
- منطقه مکران را به یکی از قطب‌های آموزش رسانه، هنر و صنایع خلاق در منطقه تبدیل کند

۶.۲ ساختار آموزشی (در سه سطح)

سطح اول: آموزش پایه و اجتماعی— Community Level

این سطح با هدف مشارکت مستقیم مردم منطقه در اقتصاد خلاق طراحی شده است.

حوزه‌های آموزشی:

- سواد رسانه‌ای
- آشنایی با تولیدات سمعی و بصری
- مهارت‌های مقدماتی تولید:
  - دستیار صحنه،
  - نورپردازی مقدماتی،
  - تدارکات و پشتیبانی
  - بازیگری محلی و هنرهای اجرایی
- دوره‌های مهارتی کوتاه‌مدت ۳ تا ۶ ماهه

هدف : ورود مستقیم جامعه محلی به چرخه تولید

خروجی : نیروی کار بومی آماده مشارکت در پروژه‌های واقعی

سطح دوم: آموزش حرفه‌ای— Professional Academy

این بخش هسته اصلی آموزش تخصصی شهر را تشکیل می‌دهد.

- **رشته‌ها و حوزه‌های آموزشی:**
  - **آکادمی سینما و روایت**
    - کارگردانی
    - فیلمنامه‌نویسی
    - داستان‌پردازی و خلق جهان‌های روایی— **Storytelling & World Building**
    - تهیه‌کنندگی
    - مدیریت تولید
  - **آکادمی تصویر و فناوری تولید**
    - فیلمبرداری
    - تدوین
    - طراحی صحنه
    - طراحی لباس
    - جلوه‌های ویژه بصری —VFX
    - تولید مجازی —Virtual Production
  - **آکادمی موسیقی و صدا**
    - آهنگسازی
    - موسیقی فیلم
    - صدابرداری
    - طراحی صدا
    - تنظیم و تولید موسیقی
  - **آکادمی هنرهای نمایشی و بازیگری**
    - بازیگری سینما و تلویزیون
    - بیان، صدا و زبان بدن
    - تحلیل نقش و شخصیت‌پردازی
    - اجرای صحنه‌ای
  - **آکادمی رقص و طراحی حرکت — Choreography & Movement Academy**
    - طراحی حرکت
    - رقص‌های نمایشی
    - حرکت برای سینما و تئاتر
    - هماهنگی صحنه‌های گروهی

ویژگی‌ها

- آموزش پروژه‌محور و مبتنی بر تجربه عملی
- مشارکت مستقیم در تولیدات واقعی شهر سینمایی
- حضور استادان و متخصصان داخلی و بین‌المللی
- دوره‌های ۲ تا ۴ ساله

خروجی: نیروی متخصص حرفه‌ای برای صنعت تصویر و هنرهای خلاق

سطح سوم: آموزش پیشرفته و بین‌المللی— Global Film & Creative Industries Institute

این سطح با هدف تبدیل **اکوسیستم سینمایی مکران** به یک مرکز مرجع منطقه‌ای و بین‌المللی طراحی می‌شود.

حوزه‌های فعالیت:

- دوره‌های مشترک با دانشگاه‌ها و مؤسسات بین‌المللی
- اقامت هنرمندان، پژوهشگران و استادان خارجی
- آزمایشگاه‌های نوآوری رسانه‌ای AI ، VR، AR و رسانه‌های تعاملی

- پژوهش در آینده سینما و صنایع خلاق
- اقتصاد رسانه و مدیریت کسب‌وکارهای فرهنگی
- حقوق رسانه و مالکیت فکری — Intellectual Property
- بازاریابی، توزیع و صادرات بین‌المللی محتوا
- تولید پروژه‌های مشترک بین‌المللی

خروجی: تثبیت جایگاه جهانی **اکوسیستم سینمایی مکران** به عنوان یک مرکز آموزش و نوآوری در صنعت تصویر

۶.۳ زیرساخت‌های فیزیکی آموزش

- پردیس دانشگاهی سینما، رسانه و هنرهای نمایشی
- استودیوهای آموزشی–تولیدی
- آزمایشگاه‌های فناوری‌های رسانه‌ای
- سالن‌های تدوین، صدا و VFX آموزشی
- سالن‌های تمرین موسیقی و اجرا
- استودیوهای رقص، حرکت و موشن کپچر
- خوابگاه دانشجویان و هنرجویان
- شهرک تمرین بازیگری — Set Training City
- کتابخانه تخصصی و آرشیو دیجیتال فیلم، موسیقی و رسانه

۶.۴ ارتباط آموزش با تولید— اصل بنیادین

مهم‌ترین ویژگی این مدل آموزشی، حذف فاصله میان آموزش و تولید حرفه‌ای است. در شهر سینمایی مکران هیچ آموزش جدا از تولید واقعی وجود نخواهد داشت. به این معنا که:

- دانشجویان در پروژه‌های واقعی مشارکت می‌کنند
- تولیدات شهر، بخشی از فرآیند آموزشی محسوب می‌شوند
- هر پروژه سینمایی، تلویزیونی یا موسیقیایی یک کلاس زنده آموزشی است
- استادان، هنرجویان و متخصصان حرفه‌ای در یک محیط مشترک فعالیت می‌کنند

این رویکرد موجب انتقال مستقیم تجربه، کاهش فاصله میان آموزش و بازار کار و افزایش کیفیت تربیت نیروی انسانی خواهد شد.

۶.۵ مدل جذب و جریان انسانی

- شناسایی استعدادها از مدارس و مراکز آموزشی منطقه مکران و باقی نقاط کشور
- ارائه بورسیه— استعدادهای بومی در اولویت هستند
- جذب هنرجویان و دانشجویان از سراسر ایران
- جذب دانشجویان و هنرمندان بین‌المللی در سطوح پیشرفته
- هنرجویانی که دوره مقدماتی ۳ تا ۶ ماهه را با موفقیت به پایان رسانده و وارد دوره‌های تخصصی ۲ تا ۴ ساله شده‌اند، این امکان را خواهند داشت که در چارچوب برنامه‌های همکاری بین‌المللی اکوسیستم سینمایی مکران، با هنرجویان و دانشجویان کشورهای همکار و دوست، از جمله ایتالیا، هندوستان، ایالات متحده آمریکا، فرانسه و سایر کشورها،

انجمن‌ها و سازمان‌های دوستی هنری تشکیل دهند. این شبکه‌های فرهنگی می‌توانند در مناسبت‌های ویژه، از جمله مراسم سالگرد افتتاح رسمی **اکوسیستم سینمایی مکران**، جشنواره‌ها و رویدادهای بین‌المللی، از گروه‌های هنری و دانشجویی کشورهای همکار برای بازدید از شهر سینمایی مکران و مشارکت در برنامه‌های فرهنگی، آموزشی و هنری دعوت به عمل آورند. این تعاملات، افزون بر تقویت پیوندهای انسانی و فرهنگی، زمینه‌ساز شکل‌گیری همکاری‌های حرفه‌ای و تولیدات مشترک آینده میان نسل جدید هنرمندان کشورهای مختلف خواهد بود.

مسیر رشد حرفه‌ای افراد به‌صورت زیر تعریف می‌شود:

کارآموز← دستیار ← متخصص ← مدیر پروژه ← استاد حرفه‌ای — Master Practitioner

۶.۶ خروجی نهایی لایه آموزشی

در صورت اجرای صحیح این ساختار:

- **اکوسیستم سینمایی مکران** همواره از نیروی انسانی متخصص و به‌روز برخوردار خواهد بود
- هزینه‌های تولید کاهش خواهد یافت
- استعدادهای محلی فرصت رشد و حضور حرفه‌ای پیدا خواهند کرد
- دانش، تجربه و فناوری به‌صورت مستمر در داخل اکوسیستم بازتولید خواهد شد
- نسل جدیدی از فیلم‌سازان، فیلمنامه‌نویسان، داستان‌پردازان، موسیقی‌دانان، طراحان حرکت و متخصصان رسانه در منطقه شکل خواهد گرفت
- شهر سینمایی مکران به یکی از مراکز اصلی تربیت سرمایه انسانی صنایع خلاق در منطقه تبدیل خواهد شد .

جمع‌بندی

لایه آموزشی در این طرح صرفاً یک نهاد آموزشی نیست، بلکه موتور تولید و بازتولید سرمایه انسانی برای کل اکوسیستم سینمایی مکران محسوب می‌شود؛ اکوسیستمی که در آن آموزش، تولید، پژوهش و نوآوری به‌صورت پیوسته در کنار یکدیگر جریان دارند و زمینه شکل‌گیری یک صنعت پایدار فرهنگی و خلاق را فراهم می‌کنند.

۷- مرحله ۲: لایه تولید —

Production Layer

«هسته صنعتی و موتور تولید محتوای شهر سینمایی مکران»

لایه تولید، قلب اقتصادی و عملیاتی **اکوسیستم سینمایی مکران** است؛ جایی که آموزش، خلاقیت، فناوری و سرمایه انسانی به تولیدات واقعی فرهنگی و رسانه‌ای تبدیل می‌شوند. این لایه زیربنای شکل‌گیری یک صنعت پایدار تولید محتوا را فراهم می‌سازد و شهر را از یک مجموعه صرفن فرهنگی به یک اکوسیستم کامل صنایع خلاق ارتقا می‌دهد.

۷.۱ هدف لایه تولید

هدف از ایجاد این لایه، شکل‌گیری یک سیستم یکپارچه تولید محتوا است که:

- فیلم، سریال، موسیقی و محتوای دیجیتال را به‌صورت مستمر تولید کند
- وابستگی به زیرساخت‌ها و لوکیشن‌های بیرونی را به حداقل برساند

- امکان تولید همزمان چندین پروژه بزرگ داخلی و بین‌المللی را فراهم آورد
- زنجیره کامل تولید تا عرضه محتوا را در درون شهر مستقر سازد
- شهر سینمایی مکران را به یک **«کارخانه دائمی تولید روایت و محتوا»** تبدیل کند

۷.۲ ساختار تولید

۷.۲.۱ مجموعه استودیوهای تولید— Studio Complex

این بخش هسته اصلی تولیدات سینمایی، تلویزیونی و رسانه‌ای شهر را تشکیل می‌دهد.

شامل:

- استودیوهای فیلم‌برداری داخلی— Sound Stages
- استودیوهای پرده سبز— Green Screen Studios
- استودیوهای LED Volume و تولید مجازی— Virtual Production
- استودیوهای ضبط صدا و دوبله
- استودیوهای تولید سریال‌های بلندمدت
- استودیوهای تولید برنامه‌های تلویزیونی و پلتفرمی
- استودیوهای تولید تبلیغات و محتوای کوتاه
- استودیوهای ضبط موسیقی و موسیقی فیلم

ویژگی کلیدی:

طراحی ماژولار استودیوها امکان تغییر سریع دکورها، صحنه‌ها و کاربری‌های مختلف را فراهم می‌سازد و بهره‌وری تولید را افزایش می‌دهد.

۷.۲.۲ شهرک دکورهای دائمی و متغیر—

Permanent & Dynamic Set City

این بخش یکی از مهم‌ترین مزیت‌های رقابتی شهر سینمایی مکران محسوب می‌شود.

شامل:

- شهر مدرن — خیابان‌ها، برج‌ها و فضاهای شهری معاصر
- شهر تاریخی — دوره‌های مختلف تاریخ ایران و جهان
- روستاها و بافت‌های بومی— بلوچی، کویری، ساحلی و عشایری
- مناطق صنعتی و بندری
- فضاهای تجاری و بین‌المللی
- لوکیشن‌های فانتزی و ژانرهای ویژه
- خیابان‌ها و ساختمان‌های ماژولار قابل تغییر
- دکورهای بازطراحی‌پذیر برای تولیدات متنوع

در این بخش، لوکیشن‌ها می‌توانند در مدت کوتاهی برای بازسازی شهرها و فضاهای مختلف جهان تغییر یابند؛ به‌گونه‌ای که یک محیط فیلم‌برداری بتواند متناسب با نیاز پروژه، به خیابانی در نیویورک، رم، بمبئی، استانبول یا سایر شهرهای جهان تبدیل شود.

ویژگی کلیدی:

«امکان تولید هم‌زمان چند پروژه مستقل بدون تداخل عملیاتی.»

۷.۲.۳ مرکز تولید دیجیتال و فناوری‌های نوین— Digital Production Hub

این بخش، شهر را به استانداردهای نسل جدید صنعت رسانه متصل می‌کند.

شامل:

- جلوه‌های ویژه بصری— VFX
- انیمیشن و CGI
- تولید مجازی— Virtual Production
- موشن کپچر— Motion Capture
- طراحی محیط‌های دیجیتال— Digital Twin Environments
- واقعیت مجازی و واقعیت افزوده— VR/AR
- تولید مبتنی بر هوش مصنوعی— AI-Assisted Production
- توسعه رسانه‌های تعاملی و محتوای دیجیتال پیشرفته

این مرکز زمینه حضور شهر سینمایی مکران در بازارهای آینده رسانه و فناوری‌های نوظهور را فراهم می‌سازد.

۷.۲.۴ مرکز تولید موسیقی و هنرهای نمایشی— Music & Performing Arts Production Center

با توجه به رویکرد چندرسانه‌ای شهر سینمایی مکران، این بخش مسئول تولید آثار موسیقایی و هنرهای اجرایی خواهد بود.

شامل:

- استودیوهای ضبط موسیقی
- ارکسترهای ضبط موسیقی فیلم
- تولید موسیقی متن آثار سینمایی و تلویزیونی
- تولید آثار موسیقایی مستقل
- سالن‌های اجرای زنده
- ضبط و پخش رویدادهای هنری
- تولید محتوای نمایشی و اجراهای صحنه‌ای

این بخش موجب پیوند میان صنعت سینما، موسیقی و هنرهای نمایشی خواهد شد.

۷.۲.۵ زنجیره یکپارچه تولید محتوا—

Content Production Pipeline

تمام مراحل تولید محتوا در درون شهر انجام خواهد شد:

- توسعه ایده و جهان داستانی
- فیلمنامه‌نویسی و توسعه محتوا
- پیش‌تولید Pre-Production

- طراحی صحنه و آماده‌سازی تولید
- فیلم‌برداری و اجرا
- پس‌تولید— Post-Production
- توزیع و انتشار
- بازاریابی و بهره‌برداری تجاری

ویژگی کلیدی:

تمام مراحل در قالب یک اکوسیستم یکپارچه انجام می‌شوند و نیاز به انتقال پروژه میان شهرها و مراکز مختلف به حداقل می‌رسد.

۷.۳ توسعه دارایی‌های فکری و برندهای محتوایی—

Intellectual Property Development

یکی از اهداف راهبردی شهر سینمایی مکران، صرفاً تولید فیلم و سریال نیست؛ بلکه خلق دارایی‌های فرهنگی و برندهای ماندگار است.

در این چارچوب:

- شخصیت‌های داستانی توسعه می‌یابند .
- مجموعه‌های چندفصلی طراحی می‌شوند .
- جهان‌های داستانی— Story Universes شکل می‌گیرند .
- حقوق مالکیت فکری آثار مدیریت و حفاظت می‌شود .
- امکان توسعه محصولات جانبی، بازی‌ها، کتاب‌ها و محتوای مکمل فراهم می‌شود .

این رویکرد موجب افزایش ارزش اقتصادی تولیدات و ایجاد منابع درآمدی پایدار خواهد شد.

۷.۴ مدل بهره‌برداری— Operational Model

ساختار بهره‌برداری شهر بر پایه ترکیبی از مدل‌های تولیدی و خدماتی استوار خواهد بود:

- تولید هم‌زمان چند پروژه بزرگ
- اجاره استودیوها و لوکیشن‌ها به شرکت‌های داخلی و خارجی
- تولید سریال‌های بلندمدت
- تولید مشترک بین‌المللی— Co-Production
- تولید برنامه‌های تلویزیونی و پلتفرمی
- استفاده از دانشجویان و کارآموزان در پروژه‌های واقعی
- ارائه خدمات فنی، دیجیتال و پس‌تولید به بازارهای منطقه‌ای و جهانی

۷.۵ زیرساخت‌های پشتیبان تولید

برای پشتیبانی از عملیات گسترده تولید، زیرساخت‌های زیر در شهر پیش‌بینی می‌شوند:

- انبارهای تجهیزات سینمایی
- مراکز نگهداری و مدیریت دکور

- کارگاه‌های ساخت صحنه و دکور
- مراکز طراحی لباس و گریم
- سیستم حمل‌ونقل داخلی تخصصی
- مراکز تعمیر و نگهداری تجهیزات
- سامانه‌های مدیریت نور، انرژی و شرایط محیطی
- مراکز لجستیک تولیدات داخلی و بین‌المللی

۷.۶ مزیت‌های راهبردی لایه تولید

استقرار این ساختار موجب خواهد شد که:

- هزینه‌های تولید به شکل قابل توجهی کاهش یابد
- ظرفیت تولید سالانه شهر به‌طور مستمر افزایش پیدا کند
- امکان میزبانی پروژه‌های بین‌المللی فراهم شود
- ایران به صادرکننده خدمات تولید سینمایی و رسانه‌ای تبدیل گردد
- مکران به یکی از قطب‌های تولید محتوای منطقه اقیانوس هند، خاورمیانه و اوراسیا بدل شود
- آموزش، فناوری و تولید در یک چرخه پایدار به یکدیگر متصل شوند.

۷.۷ اصل بنیادین طراحی

شهر سینمایی مکران تنها یک مجموعه لوکیشن یا چند استودیو نیست؛ بلکه یک نظام یکپارچه تولید روایت است.

در این ساختار:

- هر بخش شهر می‌تواند هم نقش آموزشی و هم نقش تولیدی ایفا کند
- هر پروژه علاوه بر یک محصول اقتصادی، بستری برای انتقال دانش و تجربه نیز محسوب می‌شود
- آموزش، پژوهش، فناوری و تولید در یک چرخه واحد و پیوسته فعالیت می‌کنند

جمع‌بندی

لایه تولید، موتور اقتصادی شهر سینمایی مکران و نقطه اتصال سرمایه انسانی، فناوری، زیرساخت و خلاقیت است. این لایه شهر را به یک اکوسیستم کامل تولید محتوا تبدیل می‌کند؛ اکوسیستمی که توانایی رقابت در بازارهای منطقه‌ای و بین‌المللی را داشته و زمینه شکل‌گیری یک صنعت پایدار رسانه‌ای و فرهنگی را فراهم می‌سازد.

۸ -مرحله ۳: لایه زیرساخت فنی—

Technical Infrastructure Layer

ستون فقرات عملیاتی و عصبی شهر سینمایی مکران

این لایه، زیرساخت اصلی **«تولید پیوسته محتوا»** در شهر سینمایی مکران است. در این مدل، زیرساخت نه یک بستر منفعل، بلکه یک زیرسیستم فعال در فرآیند تولید روایت‌های سینمایی و رسانه‌ای محسوب می‌شود.

- **هدف لایه زیرساخت فنی: ایجاد یک سیستم یکپارچه و پایدار که:**

- تولید ۲۴ ساعته و بدون وقفه را ممکن کند
- هم‌زمانی چندین پروژه سینمایی و رسانه‌ای را پشتیبانی کند
- استقلال انرژی، داده و عملیات را تضمین کند
- استانداردهای استودیوهای پیشرفته جهانی را پوشش دهد
- مقیاس‌پذیری صنعتی در سطح بین‌المللی ایجاد کند

- **زیرسیستم انرژی— Energy Backbone**

شهر بر پایه یک شبکه انرژی ترکیبی و هوشمند طراحی می‌شود:

منابع انرژی:

- خورشیدی— منبع اصلی
- بادی— پشتیبان پایدار
- Battery Farm صنعتی
- ژنراتورهای اضطراری

لایه هوشمند انرژی:

- Smart Grid با مدیریت AI
- تخصیص انرژی بر اساس اولویت تولید
- پایش لحظه‌ای مصرف در سطح پروژه‌ها
- Load Balancing بین استودیوها

ویژگی ساختاری:

- هر استودیو دارای Microgrid مستقل است
- اختلال شبکه مرکزی باعث توقف تولید نمی‌شود

- **زیرسیستم داده و ارتباطات— Digital Production Nervous System**

- شبکه فیبر نوری پرسرعت داخلی
- شبکه 5 G/6G اختصاصی شهری
- Media Data Center مرکزی
- Rendering & VFX Farms
- Production Cloud Pipeline

کارکرد:

- مدیریت نسخه‌های تولید— Versioning
- پردازش و رندرینگ ابری
- ارتباط هم‌زمان تیم‌های چندلوکیشنی
- انتقال بلادرنگ داده‌های حجیم تولیدی

- **زیرسیستم حمل‌ونقل تولیدی— Production Mobility System**

- شبکه لجستیک تجهیزات سینمایی
- خودروهای الکتریکی تولیدمحور
- مسیرهای اختصاصی بین استودیوها و لوکیشن‌ها
- سیستم حمل سریع دکور و تجهیزات

ویژگی تکمیلی:

- هماهنگ با زمان تولید— Lighting / Continuity aware logistics
- پشتیبانی از تولید هم‌زمان چند پروژه

- **زیرسیستم پشتیبانی تولید— Production Support Infrastructure**

- کارگاه‌های ساخت و تعمیر تجهیزات
- استودیوهای ساخت دکور و ماکت

- چاپ سه‌بعدی صنعتی
- انبار مرکزی تجهیزات
- سیستم شبیه‌سازی محیطی و آب‌وهوا

- **مدیریت هوشمند تولید— Production Operating System**

این بخش به‌عنوان هسته تصمیم‌گیری شهر عمل می‌کند:

- Scheduling Engine برای استودیوها
- Resource Allocation System
- Conflict Prediction بین پروژه‌ها
- Real-time Production Dashboard
- AI-based Optimization Layer
- امنیت، تداوم و مدیریت حقوق(Security & Continuity Layer)
- امنیت فیزیکی استودیوها
- امنیت سایبری و داده‌ها
- مدیریت مالکیت معنوی (IP Rights Management)
- سیستم Backup بلادرنگ
- مراکز بازیابی بحران

- **اصل بنیادین معماری در شهر سینمایی مکران:**
  - انرژی بخشی از تولید است
  - داده بخشی از روایت است
  - حمل‌ونقل بخشی از کارگردانی است
  - زیرساخت بخشی از زبان سینماست

- **مزیت استراتژیک در صورت پیاده‌سازی کامل:**
  - تولید بدون توقف در مقیاس صنعتی ممکن می‌شود
  - هزینه تولید به‌صورت ساختاری کاهش می‌یابد
  - چندین پروژه همزمان قابل مدیریت می‌شود
  - شهر به یک هاب جهانی تولید محتوا تبدیل می‌شود

جمع‌بندی

این لایه، ستون فقرات واقعی پروژه است. بدون آن، دو لایه آموزش و تولید صرفاً ساختارهای مفهومی باقی می‌مانند؛ با آن، شهر به یک ماشین صنعتی تولید روایت در مقیاس جهانی تبدیل می‌شود.

۹ -مرحله ۴: لایه اقتصادی—

Economic Layer

«موتور مالی شهر سینمایی مکران»

این لایه تعیین می‌کند شهر چگونه ارزش اقتصادی تولید می‌کند، چگونه رشد می‌کند و چگونه به‌صورت پایدار و بلندمدت خود را بازتولید می‌نماید. در این مدل، شهر نه صرفن یک مجموعه تولیدی، بلکه یک **اکوسیستم اقتصاد رسانه‌ای و دارایی‌های فرهنگی** است.

- **هدف لایه اقتصادی**

ایجاد یک اقتصاد چندلایه و پایدار که:

- وابسته به بودجه دولتی نباشد— پس از مرحله زیرساخت اولیه

- به‌صورت مستقل درآمد پایدار تولید کند
- قابلیت جذب سرمایه‌گذاری داخلی و بین‌المللی داشته باشد
- به یک صنعت صادراتی در حوزه رسانه و فرهنگ تبدیل شود
- بر پایه تولید «**دارایی‌های فرهنگی Cultural Assets**» عمل کند، نه صرفن تولید محتوا

- **ساختار کلان اقتصاد شهر**

اقتصاد شهر سینمایی مکران بر چهار ستون اصلی استوار است:

- تولید و خدمات رسانه‌ای— Production & Services
- مالکیت فکری و برندهای محتوایی— IP & Franchise Economy
- اقتصاد تجربه و گردشگری— Experience Economy
- توزیع و بازار جهانی محتوا— Distribution & Licensing

- **مدل‌های درآمدی**

تولید فیلم، سریال و محتوای رسانه‌ای— Production Economy

- اجاره استودیوها و زیرساخت‌های تولیدی
- تولید مشترک (Co-production) با شرکت‌های بین‌المللی
- تولید سریال‌ها و پروژه‌های بلندمدت
- استفاده از ظرفیت‌های Virtual Production

سهم هدف در اقتصاد کلان شهر:

۳۰٪ تا ۴۰٪

- **اقتصاد مالکیت فکری و فرنچایز— IP & Franchise Economy**

این بخش یکی از مهم‌ترین لایه‌های ارزش‌آفرینی شهر است و شامل:

- خلق جهان‌های داستانی— Story Worlds
- توسعه فرنچایز های چندرسانه‌ای
- فروش حق بهره‌برداری— Licensing
- توسعه بازی‌های دیجیتال و محتوای تعاملی
- محصولات جانبی و برندینگ فرهنگی— Merchandising

این بخش، موتور ارزش بلندمدت شهر محسوب می‌شود.

سهم هدف:

۲۰٪ تا ۳۰٪

- **صادرات خدمات سینمایی و دیجیتال— Production & Digital Export**
  - خدمات VFX و جلوه‌های ویژه
  - انیمیشن و تولید دیجیتال
  - طراحی صحنه دیجیتال و Virtual Production
  - رندرینگ ابری و خدمات پس‌تولید

این بخش، شهر را به یک هاب خدماتی جهانی تبدیل می‌کند.

سهم هدف:

۱۵٪ تا ۲۵٪

- **توزیع و پلتفرم‌های محتوایی — Distribution & Licensing**

- پلتفرم اختصاصی انتشار محتوای سینمایی و سریالی
- فروش و پخش جهانی محتوا
- مدل‌های اشتراکی بین‌المللی— Subscription Economy
- مدیریت حقوق پخش و بازارهای منطقه‌ای

سهم هدف:

۱۰٪ تا ۱۵٪

- **اقتصاد تجربه و گردشگری سینمایی — Experience Economy**
  - بازدید از لوکیشن‌ها و شهرک‌های سینمایی
  - تجربه پشت صحنه تولید
  - فستیوال‌ها و رویدادهای بین‌المللی
  - تورهای آموزشی و حرفه‌ای سینما

سهم هدف:

۱۰ ٪تا ۱۵٪

- **آموزش و آکادمی— Talent & Education Economy**
  - آموزش تخصصی داخلی و بین‌المللی
  - دوره‌های حرفه‌ای کوتاه‌مدت
  - برنامه‌های مشترک با دانشگاه‌ها و استودیوهای جهانی
  - جذب استعدادهای منطقه‌ای و بین‌المللی

سهم هدف:

۵٪ تا ۱۰٪

- **مدل سرمایه‌گذاری — Investment Model**

ساختار سرمایه‌گذاری شهر به‌صورت مرحله‌ای و ترکیبی تعریف می‌شود:

- سرمایه‌گذاری دولتی اولیه— برای زیرساخت‌های پایه
- سرمایه‌گذاری خصوصی داخلی— استودیوها و تولید
- سرمایه‌گذاری خارجی— Co-production و پروژه‌های مشترک
- صندوق توسعه **شهر سینمایی مکران**

- **ساختار شرکت سهامی عام شهر سینمایی مکران—**
Public Joint-Stock Structure of Makran Film City

۱- مدل کلی مالکیت

شهر سینمایی مکران به‌صورت یک **شرکت سهامی عام پروژه‌محور— Public Project Corporation** تعریف می‌شود که سرمایه آن از طریق انتشار سهام در چند مرحله تأمین می‌گردد.
مالکیت شهر به سه بخش اصلی تقسیم می‌شود:

- سهام پایه زیرساختی— Infrastructure Shares
- سهام تولیدی و عملیاتی— Operational Shares
- سهام توسعه و سرمایه‌گذاری— Development Shares

۲- تعداد کل سهام

کل ساختار سرمایه به صورت فرضی و استاندارد:

۱۰۰,۰۰۰,۰۰۰ سهم— صد میلیون سهم پایه

این عدد می‌تواند در اسناد رسمی به‌عنوان **«سرمایه اولیه قابل توسعه»** تعریف شود.

۳- ارزش اسمی هر سهم
برای مدل‌سازی اولیه:

- ارزش اسمی هر سهم: **۱ واحد مالی پایه— برای مثال ۱۰ دلار یا معادل ریالی پروژه‌ای**
- ارزش واقعی—Market Value . شناور و وابسته به پیشرفت پروژه

۴- دسته‌بندی سهام

۴.۱ سهام دولتی و زیرساختی

- سهم دولت یا نهادهای حاکمیتی
- حدود: ۲۰٪ تا ۳۰٪
- غیرقابل فروش در بازار آزاد— Strategic Shares

۴.۲ سهام سرمایه‌گذاران نهادی

- بانک‌ها، صندوق‌ها، شرکت‌های بزرگ
- حدود: ۳۰٪ تا ۴۰٪
- قابل انتقال محدود با تأیید هیئت‌مدیره

۴.۳ سهام عمومی— Public Shares

- قابل عرضه به سرمایه‌گذاران خرد و عمومی
- حدود: ۲۰٪ تا ۳۰٪
- قابل معامله در بازار رسمی یا پلتفرم دیجیتال

۴.۴ سهام توسعه— Development Reserve

- حدود: ۱۰٪
- در اختیار صندوق توسعه شهر سینمایی مکران
- برای پروژه‌های آینده، ZONE X و توسعه زیرساخت

۵- مدل عرضه سهام— Phased Offering
عرضه سهام در سه فاز انجام می‌شود:
فاز اول — زیرساخت

- فروش ۳۰٪ اولیه
- تأمین مالی ساخت ZONE 0 ، ZONE 1 و زیرساخت‌ها

فاز دوم — توسعه تولید

- عرضه ۳۰٪ دیگر
- توسعه استودیوها، ZONE 2 و ZONE 5

فاز سوم — جهانی‌سازی

- عرضه نهایی ۳۰٪
- توسعه ZONE X و ورود سرمایه‌گذاران بین‌المللی

۶- سازوکار خرید و فروش سهام

- خرید اولیه از طریق عرضه رسمی— IPO پروژه‌ای
- معاملات ثانویه در بازار سرمایه یا پلتفرم دیجیتال اختصاصی شهر
- امکان مالکیت ترکیبی— افراد + مؤسسات
- امکان تبدیل سود پروژه‌ها به سود نقدی یا سهام جدید

۷- حقوق سهامداران

- دریافت سود از درآمدهای سینمایی، گردشگری و رسانه‌ای
- حق رأی در تصمیمات بر حسب تعداد سهم— برای سهام غیر دولتی
- اولویت در سرمایه‌گذاری پروژه‌های جدید
- دسترسی به فرصت‌های تولید و همکاری در شهر

۸- منطق اقتصادی مدل

این ساختار باعث می‌شود:

- شهر فقط پروژه دولتی و یا انفرادی نباشد
- به یک اکوسیستم سرمایه‌پذیر جهانی تبدیل شود
- تولید فرهنگی ← به دارایی مالی تبدیل شود
- سینما ← به صنعت سرمایه‌پذیر پایدار تبدیل گردد

- **اصل بنیادین:**
  - نقش دولت در این مدل وابسته به میزان مشارکت آن در ساختار مالکیتی پروژه است. در صورت مشارکت، دولت نقش زیرساخت‌ساز و تنظیم‌گر کلان را ایفا می‌کند؛ و در غیر این صورت، صرفاً به عنوان نهاد تنظیم‌گر و صادرکننده مجوزهای کلان عمل خواهد کرد، در حالی که بهره‌برداری اقتصادی بر عهده ساختار شرکت سهامی عام قرار دارد.

- **چرخه اقتصادی شهر— Economic Cycle**

مدل اقتصادی شهر به‌صورت یک چرخه بازتولید شونده عمل می‌کند:

- سرمایه‌گذاری اولیه
- توسعه زیرساخت
- جذب پروژه‌های تولیدی
- تولید محتوا و دارایی‌های فرهنگی
- خلق IP و برندهای محتوایی
- توزیع جهانی و فروش حقوق
- تولید درآمد
- بازسرمایه‌گذاری در توسعه
- تقویت IP و گسترش فرنچایزها

این چرخه به‌صورت مداوم تکرار شده و باعث رشد پایدار شهر می‌شود.

- **مزیت اقتصادی کلیدی شهر**

ویژگی متمایز شهر سینمایی مکران این است که:

«هر پروژه تولیدی، همزمان یک محصول، یک ابزار بازاریابی جهانی و یک دارایی اقتصادی بلندمدت است.»

به‌عبارت دیگر:

- یک فیلم ← درآمد مستقیم تولید می‌کند
- همان فیلم ← گردشگری ایجاد می‌کند
- همان فیلم ← یک IP قابل توسعه جهانی می‌سازد
- همان فیلم ← محرک پروژه‌های جدید می‌شود

- **اثر اقتصادی و اشتغال‌زایی**

در مقیاس توسعه‌یافته:

- هزاران شغل مستقیم در تولید و استودیوها
- ده‌ها هزار شغل غیرمستقیم در خدمات، گردشگری و فناوری
- ایجاد بازار کار تخصصی در حوزه صنایع خلاق
- توسعه اقتصاد منطقه‌ای در مکران

- **استقلال و پایداری مالی شهر**

در افق میان‌مدت و بلندمدت:

- شهر به تدریج از وابستگی به بودجه عمومی خارج می‌شود

- به یک اکوسیستم اقتصادی خودتقویت‌شونده تبدیل می‌شود
- سود تولیدات، سرمایه‌گذاری آینده را تأمین می‌کند
- ساختار آن در قالب یک **اقتصاد رسانه‌ای ترکیبی— Hybrid Media Economy** تثبیت می‌شود

جمع‌بندی مرحله ۴

لایه اقتصادی شهر سینمایی مکران، یک سیستم چندمنبعی و خودبازتولیدشونده است که از طریق ترکیب تولید رسانه‌ای، مالکیت فکری، صادرات خدمات دیجیتال، توزیع جهانی و اقتصاد تجربه، یک اکوسیستم پایدار و مقیاس‌پذیر ایجاد می‌کند. این ساختار، شهر را از یک مجموعه تولیدی صرف، به یک **صنعت جهانی تولید** و **مدیریت دارایی‌های فرهنگی** تبدیل می‌کند.

۱۰ - مرحله ۵: لایه فرهنگی و اجتماعی—

Cultural & Social Layer

«روح زنده شهر سینمایی مکران»

این لایه تعیین می‌کند که **شهر سینمایی مکران** تنها یک زیرساخت تولیدی یا صنعتی نباشد، بلکه به یک **زیست‌بوم انسانی، فرهنگی و اجتماعی پایدار** تبدیل شود که در آن تولید فرهنگی و زندگی روزمره به‌صورت یکپارچه جریان دارد.

- **هدف لایه فرهنگی و اجتماعی**

ایجاد یک ساختار فرهنگی–اجتماعی پایدار که:

- جامعه محلی را از حاشیه به مرکز فرآیند تولید فرهنگی منتقل کند
  - این امر از طریق آموزش باکیفیت نیروهای بومی بر اساس الگوی **«آموزش همراه با کار»** و مشارکت مستقیم آنان در فرآیندهای تولیدی قابل تحقق است.
- هویت بومی منطقه را حفظ، تقویت و بازتولید نماید
- سینما را به ابزار روایت فرهنگی و بازنمایی جهانی تبدیل کند
- همزیستی خلاق میان فرهنگ محلی و فرهنگ جهانی ایجاد کند
- از **«توسعه فرهنگی»** به‌عنوان بخشی از توسعه اقتصادی–صنعتی استفاده کند

- **مشارکت جامعه محلی— Local Inclusion System**

اصل بنیادین این لایه:

«شهر بدون مشارکت جامعه محلی، یک استودیو بزرگ است؛ نه یک شهر سینمایی.»

مدل اجرایی مشارکت:

- آموزش و توانمندسازی نیروی انسانی بومی در تمام سطوح تولید
- جذب مستقیم مردم منطقه در فرآیندهای واقعی سینما و نه تنها در سطح خدماتی
- ایجاد مسیر رشد شغلی از سطوح پایه تا تخصصی
- اولویت استخدام نیروی انسانی محلی در پروژه‌های داخلی شهر
- انتقال مهارت‌های فنی و هنری به جامعه منطقه

- **نظام روایت فرهنگی— Cultural Narrative System**

«این بخش، هویت فرهنگی منطقه را به یک منبع تولید محتوای جهانی تبدیل می‌کند.»

- **محورهای محتوایی:**

- فرهنگ بلوچ و هویت تاریخی مکران
- روایت‌های تاریخی، اسطوره‌ای و اجتماعی منطقه
- سبک زندگی ساحلی، دریایی و کویری
- موسیقی، زبان، آیین‌ها و هنرهای بومی

- **کاربرد در تولیدات:**
  - تبدیل فرهنگ بومی به داستان‌های جهانی قابل اقتباس
  - تولید فیلم‌ها و سریال‌های مبتنی بر هویت منطقه
  - استفاده از لوکیشن‌ها و بازیگران واقعی بومی در آثار
  - ایجاد **«برند روایی مکران»** در سطح بین‌المللی
- **مدیریت تعادل میان هویت بومی و جهانی‌شدن**

«یکی از چالش‌های کلیدی شهر، حفظ هویت در فرآیند جهانی‌شدن است.»

- **راهکارها:**
  - تدوین **«چارچوب هویت فرهنگی شهر سینمایی مکران»**
  - تعریف استانداردهای حضور عناصر بومی در تولیدات
  - ایجاد شورای فرهنگی و هنری شهر
  - نظارت بر توازن میان تولیدات جهانی و هویت محلی
  - جلوگیری از همگن‌سازی فرهنگی در فرآیند بین‌المللی شدن

- **ساختار اجتماعی شهر— Social Structure**

شهر به‌صورت یک جامعه چندلایه اما همزیست طراحی می‌شود:

- هنرمندان و متخصصان سینما
- نیروی انسانی محلی آموزش‌دیده
- دانشجویان، کارآموزان و پژوهشگران از سراسر کشور
- نیروهای پشتیبانی و خدماتی
- متخصصان و تولیدکنندگان بین‌المللی مقیم

هدف این ساختار:

«ایجاد یک جامعه یکپارچه با سطوح تخصصی متفاوت اما هدف مشترک فرهنگی و اقتصادی»

- **نظام رویدادها و پویایی فرهنگی— Cultural Events System**

برای حفظ پویایی اجتماعی، فرهنگی و رسانه‌ای **شهر سینمایی مکران**، یک نظام یکپارچه رویدادهای فرهنگی طراحی می‌شود که شهر را از یک **«محل تولید محتوا»** به یک **«پلتفرم زنده فرهنگی جهانی»** تبدیل می‌کند. این نظام، پیوندی میان **رویدادهای است:**

- جشنواره سالانه فیلم مکران
- هفته بین‌المللی سینمای مکران
- رویدادهای تولید زنده— Live Production Events
- نمایش عمومی آثار در فضای شهری و محیط‌های باز— Open-Air Screenings

- **رویدادهای توسعه‌یافته بین‌المللی**
  - دعوت از ستارگان سینما، موسیقی، تئاتر و هنرهای معاصر از کشورهای مختلف
  - برگزاری نشست‌ها، پنل‌ها و گفت‌وگوهای تخصصی با چهره‌های برجسته فرهنگی و هنری جهان
  - مصاحبه‌های رسانه‌ای و تولید محتوای اختصاصی با حضور هنرمندان بین‌المللی
  - برنامه‌های اقامت هنرمندان و تبادل فرهنگی— Artist Residency & Cultural Exchange
  - همکاری با جشنواره‌ها و نهادهای معتبر جهانی برای برگزاری رویدادهای مشترک
  - فرش قرمز و مراسم‌های رسمی برای معرفی تولیدات بین‌المللی شهر
  - رویدادهای رونمایی و نمایش نخست آثار— Premiere Events

- **رویدادهای مشارکتی و مردمی**
  - مسابقات کشف استعدادهای هنری— Talent Discovery Programs
  - کارگاه‌ها و مسترکلاس‌های تخصصی با حضور هنرمندان بین‌المللی
  - مشارکت جامعه محلی در تولید، اجرا و میزبانی رویدادها
  - اجراهای خیابانی، هنر شهری و پرفورمنس‌های زنده— Urban Performances
- **نظام جوایز شهر سینمایی مکران— Makran Film City Awards**

در کنار رویدادهای فرهنگی، یک نظام رسمی جایزه‌دهی بین‌المللی با عنوان **Makran Film City Awards (MFCA)** تعریف می‌شود که هدف آن شناسایی، تقدیر و ارتقای استانداردهای هنری در سطح جهانی است.

این جوایز به هنرمندان برجسته ایران و جهان در حوزه‌های مختلف اعطا می‌شود، از جمله:

- بهترین بازیگری در آثار سینمایی و سریال‌ها
- بهترین کارگردانی و روایت سینمایی
- بهترین طراحی حرکت و اجرای رقص— Best Choreography
- بهترین موسیقی متن و آثار موسیقیایی— Best Original Score & Music Composition
- بهترین طراحی بصری و جلوه‌های ویژه— Visual Design & VFX Excellence
- دستاورد ویژه در نوآوری هنری و رسانه‌ای— Special Achievement in Creative Innovation

مراسم اهدای این جوایز به‌صورت سالانه و در قالب یک رویداد بین‌المللی در زون چهار— Public & Cultural City برگزار می‌شود و به‌عنوان یکی از مهم‌ترین رویدادهای فرهنگی شهر شناخته خواهد شد.

- **کارکرد راهبردی**

این نظام رویدادها موجب می‌شود شهر سینمایی مکران:

- به یک مقصد جهانی برای هنرمندان و رسانه‌ها تبدیل شود
- چرخه تولید فرهنگی را به تجربه عمومی و زنده شهری متصل کند
- برند فرهنگی شهر را به‌صورت مستمر بازتولید کند
- و یک مرجع جدید اعتبار هنری در سطح بین‌المللی ایجاد نماید

- **آموزش فرهنگی— Cultural Education Layer**

در این لایه، آموزش سینما با آموزش فرهنگ بومی ترکیب می‌شود:

- آموزش روایت‌سازی مبتنی بر فرهنگ محلی
- کارگاه‌های تاریخ، هنر و هویت منطقه
- آموزش زبان و فرهنگ بومی به هنرمندان غیرمحلی
- ایجاد آگاهی فرهنگی مشترک میان همه ساکنان شهر

- **اثرات اجتماعی پروژه**

در صورت اجرای صحیح این لایه:

- مهاجرت معکوس و بازگشت نیروهای انسانی به منطقه رخ می‌دهد
- جامعه محلی به بخشی از صنعت جهانی رسانه تبدیل می‌شود
- حس مالکیت اجتماعی نسبت به پروژه شکل می‌گیرد
- سطح مشارکت اجتماعی و اعتماد عمومی افزایش می‌یابد
- پیوند میان توسعه اقتصادی و توسعه فرهنگی تثبیت می‌شود

جمع‌بندی مرحله ۵

لایه فرهنگی و اجتماعی تضمین می‌کند که شهر سینمایی مکران تنها یک پروژه صنعتی یا اقتصادی نباشد، بلکه به یک **جامعه زنده، پویا و چندفرهنگی** تبدیل شود که در آن تولید، زندگی و هویت فرهنگی در یک ساختار واحد و یکپارچه جریان دارند.

۱۱- مرحله ۶: ساختار مدیریتی و راهبری شهر سینمایی—

Film Valley Governance and Management Structure

- **مغز تصمیم‌گیرنده شهر**

این لایه تعیین می‌کند شهر سینمایی مکران چگونه اداره می‌شود، چگونه تصمیم‌گیری انجام می‌شود و چگونه تعادل میان هنر، اقتصاد، فناوری و جامعه حفظ می‌گردد.

هدف این ساختار، شکل‌دهی به یک نظام مدیریتی چابک و پروژه‌محور است که ضمن فاصله گرفتن از الگوهای بوروکراتیک سنتی، بر پایه اجراپذیری صنعتی و بهره‌وری عملیاتی عمل می‌کند.

  - چابک، غیر بوروکراتیک و پروژه‌محور باشد
  - تعادل میان دولت، بخش خصوصی، هنرمندان و جامعه محلی ایجاد کند
  - امکان تصمیم‌گیری سریع در پروژه‌های تولیدی را فراهم کند
  - از سیاسی شدن و مداخله غیرتخصصی در صنعت جلوگیری کند
  - شفافیت، پاسخ‌گویی و کارایی را در سطح صنعتی تضمین نماید
- **مدل راهبری کلان— Hybrid Governance Model**

ساختار راهبری شهر بر سه رکن اصلی استوار است:

  - **مدیریت دولتی— Infrastructure & Policy Layer**
    - تأمین و توسعه زیرساخت‌های کلان— زمین، انرژی، امنیت، ارتباطات
    - سیاست‌گذاری کلان توسعه منطقه‌ای
    - حمایت از سرمایه‌گذاری و تضمین حقوقی پروژه‌ها
    - ایجاد چارچوب‌های قانونی و بین‌المللی همکاری
  - **مدیریت صنعتی— Industry & Production Authority**
    - مدیریت استودیوها و ظرفیت‌های تولید
    - جذب پروژه‌های داخلی و بین‌المللی
    - تنظیم استانداردهای تولید و بهره‌برداری
    - مدیریت زنجیره تأمین صنعت رسانه
  - **مدیریت فرهنگی — Cultural Governance Council**
    - حفظ و توسعه هویت فرهنگی منطقه
    - نظارت بر توازن میان محتوای بومی و بین‌المللی
    - مدیریت جشنواره‌ها و رویدادهای فرهنگی
    - سیاست‌گذاری فرهنگی و هنری شهر
- **ساختار اجرایی شهر**
  - شورای عالی شهر سینمایی— Supreme Council

«بالاترین نهاد تصمیم‌گیری استراتژیک»

  - **ترکیب:**
    - نماینده دولت
    - نماینده صنعت سینما و رسانه
    - نماینده هنرمندان
    - نماینده جامعه محلی
    - نماینده سرمایه‌گذاران
  - **وظیفه:**
    - تعیین سیاست‌های کلان توسعه
    - تصویب پروژه‌های بزرگ

- نظارت بر تعادل میان سه حوزه دولت، صنعت و فرهنگ

- **سازمان توسعه شهر سینمایی— Development Authority**

«بازوی اجرایی اصلی شهر»

  - **وظایف:**
    - طراحی و توسعه زیرساخت‌ها
    - مدیریت جذب سرمایه‌گذاری داخلی و خارجی
    - عقد قراردادهای کلان
    - توسعه فیزیکی و فنی شهر
  - **اداره تولید— Production Authority**

«هسته عملیاتی صنعت سینمایی»

    - برنامه‌ریزی و زمان‌بندی استودیوها
    - مدیریت پروژه‌های فیلم، سریال و محتوای رسانه‌ای
    - تخصیص منابع تولید (لوکیشن، نیروی انسانی، تجهیزات)
    - کنترل کیفیت و استانداردهای خروجی
  - **آکادمی و نهاد آموزش مستقل**
    - مدیریت کل نظام آموزشی شهر
    - همکاری با دانشگاه‌ها و مراکز بین‌المللی
    - تربیت نیروی انسانی تخصصی برای صنعت
    - اتصال مستقیم آموزش به پروژه‌های واقعی تولید
  - **شورای فرهنگی و اجتماعی**
    - نظارت بر هویت فرهنگی شهر
    - ارتباط ساختاری با جامعه محلی
    - مدیریت جشنواره‌ها، رویدادها و برنامه‌های فرهنگی
    - تنظیم توازن فرهنگی در تولیدات
  - **مدل تصمیم‌گیری— Decision-Making System**

اصل بنیادین:

«تصمیم‌گیری باید سریع، شفاف و متناسب با مقیاس پروژه باشد».

سطوح تصمیم‌گیری:

سطح ۱: تصمیم‌های اجرایی ← مدیر پروژه

سطح ۲: تصمیم‌های عملیاتی ← اداره تولید

سطح ۳: تصمیم‌های کلان ← شورای عالی

این ساختار از تمرکز بیش از حد قدرت جلوگیری کرده و سرعت اجرای پروژه‌ها را افزایش می‌دهد.

- **سیستم مدیریت پروژه‌ها**

در شهر سینمایی مکران، هر اثر سینمایی یا رسانه‌ای:

  - یک **پروژه مستقل اقتصادی** محسوب می‌شود
  - دارای مدیر پروژه مشخص است
  - بودجه، زمان‌بندی و منابع تعریف‌شده دارد
  - از زیرساخت‌های مرکزی به‌صورت اشتراکی استفاده می‌کند

در نتیجه، شهر به‌صورت یک **کارخانه تولید پروژه‌های فرهنگی** عمل می‌کند.

- **شفافیت، نظارت و کنترل**

برای جلوگیری از ناکارآمدی و فساد ساختاری:

- تمام قراردادها به‌صورت دیجیتال ثبت و قابل رهگیری هستند
- داشبورد مدیریتی لحظه‌ای برای نظارت بر پروژه‌ها وجود دارد
- گزارش‌های مالی و عملیاتی شفاف و دوره‌ای منتشر می‌شوند
- نظارت چندلایه— دولتی، صنعتی و فرهنگی برقرار است

- **مزیت ساختار راهبری**

در صورت اجرای صحیح این مدل:

- تصمیم‌گیری بسیار سریع‌تر از ساختارهای دولتی سنتی انجام می‌شود
- هنرمندان درگیر بوروکراسی پیچیده نمی‌شوند
- سرمایه‌گذاران دارای امنیت و شفافیت تصمیم‌گیری هستند
- جامعه محلی در ساختار قدرت و تصمیم‌سازی حضور واقعی دارد
- تعادل میان منطق صنعتی و هویت فرهنگی حفظ می‌شود

جمع‌بندی مرحله ۶

ساختار راهبری شهر سینمایی مکران تضمین می‌کند که این شهر:

- نه دچار بوروکراسی سنگین شود
- نه درگیر بی‌نظمی و آشفتگی صنعتی گردد
- بلکه به یک **سیستم زنده، شفاف، چابک و قابل کنترل** تبدیل شود که در آن صنعت، فرهنگ و جامعه به‌صورت هم‌زمان و هماهنگ عمل می‌کنند.

۱۲ -مرحله ۷: فازبندی اجرایی ۱۰ ساله شهر سینمایی—

Ten-Year Development Phasing for the Film Valley

مسیر تبدیل ایده به شهر واقعی

۱- فازهای اجرایی توسعه—

Development Phases

این مرحله مشخص می‌کند شهر سینمایی مکران چگونه در یک بازه زمانی دساله، به‌صورت تدریجی، مرحله‌به‌مرحله و مبتنی بر بازگشت سرمایه ساخته و به یک اکوسیستم پایدار تبدیل می‌شود.

فاز ۱: پایه‌گذاری و تثبیت— سال ۱ تا ۲

هدف: ایجاد شالوده نهادی و زیرساختی پروژه

اقدامات کلیدی:

- تعیین محدوده زمین و مرزبندی توسعه شهری
- تأسیس سازمان توسعه شهر سینمایی

- طراحی نهایی Master Plan زیرساخت‌ها
- آغاز زیرساخت‌های حیاتی— آب، انرژی، ارتباطات
- ساخت اولین استودیوهای پایه تولید
- ایجاد آکادمی اولیه آموزش نیروی انسانی

خروجی فاز:

- شکل‌گیری هسته اولیه شهر
- آغاز تولیدات آزمایشی و کم‌مقیاس
- آموزش اولین نسل نیروی انسانی محلی
- فعال شدن اولیه چرخه تولید–آموزش

فاز ۲: آغاز تولید صنعتی — سال ۳ تا ۵

هدف: تبدیل پروژه به یک صنعت فعال و درآمدزا

اقدامات:

- بهره‌برداری از استودیوهای اصلی تولید
- راه‌اندازی شهرک دکورهای اولیه— Backlot System
- جذب پروژه‌های مشترک داخلی و بین‌المللی
- توسعه آکادمی تخصصی و حرفه‌ای سینما
- آغاز صادرات خدمات VFX ، تدوین و پس‌تولید
- راه‌اندازی اولین جشنواره سینمایی منطقه‌ای

خروجی فاز:

- آغاز درآمدزایی پایدار
- شکل‌گیری جریان تولید مستمر محتوا
- تثبیت حضور اولیه بین‌المللی
- تبدیل شهر به یک **«مرکز فعال تولید رسانه‌ای»**

فاز ۳: توسعه صنعتی و بین‌المللی— سال ۶ تا ۸

هدف: تبدیل به هاب منطقه‌ای صنایع رسانه‌ای

اقدامات:

- توسعه کامل شهرک‌های دکور دائمی و متغیر
- راه‌اندازی مرکز تولید دیجیتال— VFX + AI + Virtual Production
- جذب استودیوها و شرکت‌های بین‌المللی برای تولید مشترک
- راه‌اندازی پلتفرم پخش و توزیع محتوای اختصاصی
- توسعه گردشگری سینمایی در مقیاس منطقه‌ای
- افزایش ظرفیت تولید همزمان پروژه‌ها

خروجی فاز:

- تثبیت جایگاه شهر به‌عنوان هاب منطقه‌ای سینما
- آغاز صادرات جدی محتوای رسانه‌ای
- شکل‌گیری برند بین‌المللی مکران در صنعت تصویر
- ورود به بازار رقابتی جهانی خدمات تولید

فاز ۴: بلوغ جهانی— سال ۹ تا ۱۰

هدف: تبدیل به شهر سینمایی در سطح جهانی

اقدامات:

- تولیدات مشترک با استودیوهای بزرگ جهانی
- جذب سرمایه‌گذاری بین‌المللی در مقیاس کلان
- توسعه فناوری‌های آینده سینما— AI Cinema ، VR، Real-time Production
- تثبیت گردشگری سینمایی در سطح جهانی
- توسعه دانشگاه بین‌المللی و مرکز پژوهش‌های سینمایی

خروجی فاز:

- تبدیل شهر به یک مرجع جهانی تولید محتوا
- شکل‌گیری اقتصاد پایدار و خودتقویت‌شونده
- تثبیت برند فرهنگی–اقتصادی بین‌المللی مکران
- اتصال کامل به شبکه جهانی صنایع خلاق

۲- منطق رشد—

Growth Logic

این پروژه بر سه اصل بنیادین رشد استوار است:

- **رشد تدریجی و واقعی— Incremental Growth**
  - هیچ مرحله‌ای جهشی یا غیرواقعی به انجام نخواهد رسید؛ توسعه بر اساس ظرفیت‌سازی واقعی انجام می‌شود.
- **هم‌زمانی آموزش و تولید— Parallel Education-Production Loop**
  - در هر فاز، آموزش و تولید به‌صورت هم‌زمان انجام می‌شوند؛ آموزش تنها نظری نیست، بلکه در دل پروژه‌های واقعی شکل می‌گیرد.
- **بازسرمایه‌گذاری مستمر— Reinvestment Cycle**
  - درآمد هر فاز، به‌عنوان سرمایه توسعه فاز بعدی استفاده می‌شود و چرخه رشد را پایدار می‌کند.

۳- نقطه حساس موفقیت—

Critical Success Point

اگر در **فاز ۲** شهر بتواند به درآمد پایدار عملیاتی برسد، پروژه وارد مرحله‌ای از پایداری اقتصادی می‌شود که در آن احتمال شکست ساختاری پروژه به حداقل می‌رسد.

«این نقطه، نقطه تثبیت صنعتی شهر است.»

۴ .تصویر نهایی پروژه—

End-State Vision

در پایان دوره ۱۰ ساله:

- یک شهر سینمایی کامل و فعال شکل گرفته است
- آموزش، تولید، فناوری، اقتصاد و فرهنگ در یک اکوسیستم یکپارچه ادغام شده‌اند
- منطقه مکران به یک قطب رسانه‌ای در سطح منطقه‌ای و جهانی تبدیل شده است
- ایران به‌طور ساختاری وارد زنجیره جهانی تولید و صادرات محتوای فرهنگی شده است

سناریوی فعالیت های یک روز کامل اکوسیستم سینمایی مکران—

A Full-Day Activity Scenario for Makran Film Valley

اینترو — طلوع بر فراز دریای عمان و بیداری شهر

با اولین پرتوهای خورشید که از سطح آرام دریای عمان بازتاب می‌شود، اسکله سینمایی— ZONE 0 به آرامی وارد فاز عملیاتی می‌شود. کشتی‌های خدماتی در سکوت به موقعیت‌های از پیش تعیین‌شده هدایت می‌شوند و تیم‌های نورپردازی دریایی، آخرین تنظیمات را برای یک صحنه فیلمبرداری در آب انجام می‌دهند.

در همین لحظه، یک هواپیمای اختصاصی از رم وارد حریم هوایی منطقه می‌شود. درون آن، کارگردان یک پروژه مشترک ایران و ایتالیا به همراه تیم فیلمنامه‌نویسی نشسته‌اند. این پروژه قرار است در چند زون مختلف شهر فیلمبرداری شود.

در همین حال عده ای از گردشگران در سواحل شهر سینمایی مکران مشغول شنا کردن و جت اسکی سواری می باشند. زیرا آب در این زمان ازروز خنک و دلچسب است.

درZONE P ، ناوگان لجستیکی شبانه که در ساعات کم‌ترافیک فعالیت کرده است، آخرین محموله‌های تجهیزات نورپردازی، مواد مصرفی صحنه و تجهیزات فنی را به انبارهای پشتیبانی منتقل می‌کند. مرکز کنترل هوشمند شهر، وضعیت ترافیک، انرژی و زیرساخت‌ها را بررسی کرده و آماده آغاز روز جدید می‌شود.

بخش اول سناریو: صبح — ورود، آموزش و آغاز همزمان تولید

پیش از آغاز فعالیت‌های رسمی روزانه، در کافه‌تریاها و فضاهای پذیرایی متنوع در ZONE 4، دانش‌پژوهان، هنرجویان، مدیران پروژه‌ها، عوامل تولید، هنرمندان، کارکنان و گردشگران در کنار یکدیگر مشغول صرف صبحانه هستند. برخی در حال مطالعه روزنامه‌ها و مجلات ایرانی و بین‌المللی‌اند، عده‌ای هنگام نوشیدن قهوه، برنامه‌های روزانه خود را مرور می‌کنند و گروهی دیگر درباره پروژه‌ها، رویدادها و تازه‌ترین اخبار صنعت سینما، موسیقی و هنرهای نمایشی به گفت‌وگو مشغول‌اند. این فضاها، علاوه بر کارکرد خدماتی، به یکی از نقاط اصلی تعامل روزانه و تبادل اندیشه میان ساکنان و هنرمندان **اکوسیستم سینمایی مکران** تبدیل شده‌اند. این بازه زمانی، یکی از ایده‌آل‌ترین فرصت‌ها برای گردشگران است تا در محیطی طبیعی و

غیررسمی، با چهره‌های شناخته‌شده ایرانی و بین‌المللی فعال در حوزه سینما، تئاتر، موسیقی و رقص دیدار کوتاه داشته باشند و امکان گفت‌وگو یا ثبت عکس یادگاری— Selfie با آنان را تجربه کنند.

در ZONE H، هلی‌کوپتر VIP فرود می‌آید. مهمانان بین‌المللی بدون توقف و بدون تداخل با جریان تولید، مستقیمن به مسیر اختصاصی هدایت می‌شوند. در همان لحظه، چند گروه دیگر از گردشگران حرفه‌ای نیز وارد شهر می‌شوند.

در ZONE 2 — پردیس آموزشی، دانشجویان در حال ورود به یک کلاس عملی هستند. موضوع امروز: **«بازسازی یک تعقیب‌وگریز شهری»** در محیط ترکیبی واقعی و LED Volume . در کنار آن‌ها، چند دانشجوی بین‌المللی از فرانسه و ژاپن نیز حضور دارند.

در ZONE 5، تیم طراحی تولید در حال کار روی لوکیشن فیلم جدید است. یک شهر ساحلی مدیترانه‌ای در حال شکل‌گیری است. مدل‌ها به‌صورت هم‌زمان وارد سیستم تولید مجازی ZONE 1 می‌شوند.

در ZONE 1، استودیوی اصلی فعال است. دوربین‌ها روشن می‌شوند. یک صحنه کلیدی از فیلم مشترک ایران و ایتالیا در حال فیلم‌برداری است:

در یک خیابان بازسازی‌شده شبیه ناپل قدیم، دو شخصیت اصلی در حال گفت‌وگو هستند، در حالی که پس‌زمینه کاملن در LED Volume با شهر واقعی مکران ترکیب شده است.

گردشگران شاهد آنچه در حال رخ دادن است می باشند.

بخش دوم سناریو: میانه صبح — هم‌پوشانی گردشگری و تولید واقعی

در ZONE 4— شهر عمومی و فرهنگی، گردشگران وارد بلوار اصلی می‌شوند. در گوشه‌ای از این زون، یک گروه از بازدیدکنندگان بین‌المللی در حال مشاهده فیلم‌برداری زنده یک فیلم سینمایی مشترک ایران و ایتالیا هستند.

راهنمای پروژه توضیح می‌دهد که این صحنه بخشی از یک فیلم بلند سینمایی است که هم‌زمان در سه کشور فیلم‌برداری می‌شود و این لوکیشن، قلب تولید آن است.

در چند متر آن‌طرف‌تر، گروهی از دانشجویان هنر در حال اجرای یک نمایش خیابانی کوتاه هستند. این اجرا بخشی از برنامه روزانه زنده شهری است و هم‌زمان توسط تیم تولید فیلم نیز ضبط می‌شود تا در یک مستند بین‌المللی استفاده شود.

بخش سوم سناریو: ظهر — اوج هم‌زمانی عملیات‌ها

در این ساعت از روز، در تمامی رستوران‌ها و فضاهای پذیرایی واقع در ZONE 4 ، هنگامه‌ای پرتحرک و منظم جریان دارد. تمامی عوامل فعال شهر— از تیم‌های تولید و آموزش گرفته تا مدیران پروژه، هنرمندان، کارکنان و گردشگران، مشغول صرف ناهار هستند. در این میان، ریتمی هماهنگ و زمان‌بندی‌شده بر فضا حاکم است؛ چرا که بخش‌های مختلف هر زون در چارچوب برنامه‌های دقیق روزانه فعالیت می‌کنند و افراد تلاش دارند در زمان محدود استراحت، وعده غذایی خود را به‌موقع صرف کرده و رأس ساعت مقرر مجددن در محل‌های کاری و عملیاتی خود حاضر شوند. این نظم زمانی، بخشی از ساختار حرفه‌ای و هماهنگ **اکوسیستم سینمایی مکران** را شکل می‌دهد که در آن، زندگی شهری و تولید هنری به‌صورت هم‌زمان و پیوسته جریان دارد.

در ZONE X، دکور یک شهر آینده‌نگر در کمتر از چند ساعت تغییر ماهیت می‌دهد. یک خیابان شبیه توکیو به یک شهر خاورمیانه‌ای مدرن تبدیل شده است. تیم‌های جلوه‌های ویژه در حال تست حرکت دوربین در این فضای جدید هستند.

در همین زمان، در ZONE 3 —— محل اقامت، هنرمندان، بازیگران و گردشگران در فضاهای باز در حال استراحت و گفتگو هستند. در یک کافه روباز، یک بازیگر ایرانی و یک بازیگر اسپانیایی درباره صحنه‌ای که صبح فیلمبرداری کرده‌اند گفت‌وگو می‌کنند.

درZONE P ، خودروهای خدماتی، واحدهای پشتیبانی فنی، خودروهای امدادی، واحدهای آتش‌نشانی و تیم‌های نگهداری زیرساخت به صورت آماده‌باش کامل فعالیت می‌کنند. بخش لجستیک مرکزی، همزمان نیازهای ZONE 0، ZONE 1، ZONE X، ZONE و ZONE 5 را مدیریت می‌کند.

بخش چهارم سناریو: بعدازظهر —— ادغام آموزش و تولید حرفه‌ای

در ZONE 2، دانشجویان مستقیمن وارد صحنه فیلمبرداری ZONE 1 می‌شوند. یک دانشجوی ایرانی مسئول حرکت دوربین شده و زیر نظر فیلمبردار اصلی ایتالیایی کار می‌کند.

در همان لحظه، در استودیو مجاور، یک تیم جلوه‌های بصری در حال تنظیم یک صحنه انفجار دیجیتال است که قرار است با صحنه واقعی ترکیب شود.

در گوشه‌ای دیگر از شهر، گروهی از گردشگران VIP در حال بازدید از پشت‌صحنه تولید هستند. آن‌ها از نزدیک شاهدند که چگونه یک شهر کامل، همزمان هم **«واقعی»** و هم **«دیجیتال»** است.

بخش پنجم سناریو: غروب —— تغییر نور، تغییر هویت شهر

با پایین رفتن خورشید، ZONE 0 دوباره فعال می‌شود. نور طلایی روی سطح آب می‌نشیند و یک صحنه دریایی در حال فیلمبرداری آغاز می‌شود. بازیگران روی یک سکوی شناور، دیالوگ‌های پایانی روز را اجرا می‌کنند.

در ZONE 4، میدان رویدادهای فرهنگی به یک فضای زنده تبدیل می‌شود. یک اجرای موسیقی زنده آغاز شده و گردشگران در میان نورپردازی شهری حرکت می‌کنند.

در ZONE X، آخرین تست‌های نور شب انجام می‌شود. شهری خیالی که اکنون در شب، کاملن واقعی به نظر می‌رسد، آماده فیلمبرداری صحنه‌های پایانی است.

درZONE H ، پهپادهای تصویربرداری هوایی برای ثبت نماهای طلایی غروب از سطح دریا و شهر آماده می‌شوند و تیم‌های هوایی هلی کوپتری آخرین مأموریت‌های کنترل در روز را انجام می‌دهند، از این ساعت به بعد تیم کنترل شبانه شیفت را بدست می گیرد.

بخش ششم سناریو: شب —— شهر به یک صحنه زنده جهانی تبدیل می‌شود

در آمفی‌تئاتر ZONE 4، یک برنامه استعدادیابی بین‌المللی در حال اجراست که همزمان فیلمبرداری می‌شود. تماشاگران نمی‌دانند که بخشی از آن‌ها هم در نسخه نهایی فیلمبردای حضور خواهند داشت.

در بارها و فضاهای شهری، گردشگران، دانشجویان و عوامل تولید در کنار هم درباره پروژه‌های فردا صحبت می‌کنند. در یکی از میزها، کارگردان ایتالیایی و یک فیلمساز ایرانی در حال نهایی کردن سکانس های فردا هستند.

درZONE P ، ناوگان حمل‌ونقل زمینی آخرین گردشگران را جابه‌جا می‌کند. تیم‌های نگهداری شبانه، شست‌وشوی معابر، تعمیرات زیرساختی، کنترل شبکه انرژی، پایش هوشمند شهر و آماده‌سازی تجهیزات برای شیفت بعدی را آغاز می‌کنند. بسیاری از عملیات پشتیبانی سنگین، عمدن در ساعات شب انجام می‌شود تا فعالیت روزانه شهر مختل نشود.

در ZONE H ، چند پرواز شبانه خصوصی، هنرمندان و مهمانان جدید را وارد شهر می‌کنند و تعدادی از مهمانان VIP نیز شهر را ترک می‌کنند. در ZONE H ، آخرین پرواز VIP شبانه آماده برخاستن است.

بخش هفتم سناریو: پایان روز — شهر خاموش نمی‌شود

اکوسیستم سینمایی مکران در پایان روز خاموش نمی‌شود. فقط وارد یک فاز دیگر از حیات خود می‌شود.

- داده‌های تولید ذخیره می‌شوند.
- مدل‌های آموزشی تحلیل می‌شوند.
- لوکیشن‌ها برای فردا بازپیکربندی می‌شوند.

شهر، مانند یک سیستم زنده، منتظر روز بعد می‌ماند. اما گردشگران به سوی بارها، دیسکوها و کاباره های شبانه، هجوم می آورند، جایی که می توانند خستگی گردش و فعالیت روز را با نوشیدن یک نوشیدنی خنک بدر کرده و به هنرنمایی گروه های رقص و آواز هنرمندان حرفه ای و تمام عیار ایرانی، هندی، اسپانیولی و غیره مشغول شوند.

در این میان، کاباره **«خلیج پارس»** همیشه از هنرمندان مشهور جنوب ایران استفاده می کند. در حالی که کاباره **«ایران زیبا»** در استخدام گروه های مشهور سول بلوز— Soul Blues ایرانی و آمریکای جنوبی شهرت دارد. کاباره **«کویر طلایی»** نیز جایگاه هنرمندان موسیقی و رقص فاخر سنتی ایرانی، هندی و غیره است و دیسکو **«هواداران متال»** برای اجرای برنامه از گروه های هارد راک— Hard Rock و هوی متال— Heavy Metal از ایران و سراسر جهان برای اجرای برنامه دعوت می کند. این دیسکو محل آشنایی و دوستی جوان های ایرانی و کشورهای مختلف با یکدیگر است. اما در این میان سالن وسیع، مدرن و مجلل **«کاباره هتل مکران» که** متعلق به هتل شش ستاره **اکوسیستم سینمایی مکران** است تنها از بهترین گروه های مشهور جهان، از هر ژانر که همراه موسیقی، رقص منطبق با آن را هم ارائه می دهند دعوت می کند.

دانشجویان و هنرجویان نیز از این‌گونه محیط‌های تفریحی و فرهنگی بهره‌مند شده و با فعالیت در مشاغلی همچون بارتندری— Bartender، گارسونی و سایر خدمات، دستمزد و انعام‌های مناسبی برای خود فراهم می‌کنند. افزون بر این، در چارچوب نظام آموزش عملی و مهارت‌محور **اکوسیستم سینمایی مکران**، دانشجویان و هنرجویان در بسیاری از دوره‌های کارآموزی، آموزش‌های تخصصی و حضور در پروژه‌های عملی نیز متناسب با نوع فعالیت خود، کمک‌هزینه آموزشی یا حق‌الزحمه دریافت می‌کنند. بر اساس پروتکل‌های اقتصادی و برنامه‌های حمایت از اشتغال دانشجویی که پیش‌تر توسط شهرداری **اکوسیستم سینمایی مکران** به تصویب رسیده و در چارچوب ضوابط مالی MFC Bank اجرا می‌شوند، درآمد حاصل از این مشاغل دانشجویی تا سقف مشخص، **مشمول معافیت از پرداخت مالیات بر درآمد خواهد بود**. هدف از این سیاست، حمایت از دانشجویان و هنرجویان و فراهم کردن شرایطی است که آنان بتوانند هزینه‌های دوران تحصیل و زندگی خود را به‌خوبی مدیریت کرده و بدون دغدغه‌های مالی، بر رشد علمی و حرفه‌ای خود تمرکز کنند.



پژوهشی از فرامرز تابش

کد مقاله: **Archive Code: AOG-2026-FA | Encoded Title String: hö,sdsjl sdklhdd lövhk**

گالری تصاویر—— سواحل مکران

چشم‌انداز سواحل مکران. تصاویر از: لینک مستند











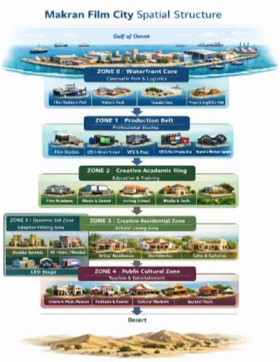




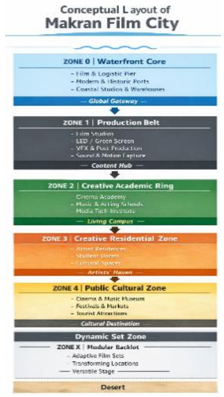


گالری تصاویر اکوسیستم سینمایی مکران

طرح های اولیه شهر سینمایی مکران











طرح های پیشرفته شهر سینمایی مکران

نمای کلی اکوسیستم سینمایی مکران بدون فرودگاه



نمای کلی اکوسیستم سینمایی مکران با فرودگاه اختصاصی



نماهایی از گوشه و کنار اکوسیستم سینمایی شهر مکران



“**ZONE 1** – Persiwood Production Core



“**ZONE 2** – Creative Campus



“**ZONE 3** – Resort & Residential Are



“**ZONE 4** – Public & Cultural City



“**ZONE 5** – Design & Pre-Production Hub

زون صفر— دروازه آبی شهر، زون فیلمبرداری آبی، تفرجات دریایی و زیردریایی



زون یکـــــپرسی وود. قلب تپنده فیلبرداری و صنعتی شهر



زون ایکس— Zone X



زون چهار— قلب تپنده گردشگری، بانکداری و شهرداری



بلوار مشاهیر— واقع در زون چهار



زون پنج— منطقه طراحی، توسعه و مهندسی جهان‌های سینمایی



زون H— حمل‌ونقل هوایی و تشریفات بین‌المللی



زون P— پارکینگ و پشتیبانی حمل‌ونقل زمینی



سند یکپارچه سرمایه‌گذاری

شهر سینمایی مکران— Makran Film City

نسخه نهایی مفهومی – قابل ارائه بین‌المللی

---

۱ - خلاصه اجرایی— Executive Summary

شهر سینمایی مکران یک پروژه زیرساختی–صنعتی در حوزه صنایع خلاق است که با هدف ایجاد یک **هاب جهانی تولید، توزیع و توسعه دارایی‌های فرهنگی— Cultural Assets**طراحی شده است.

این شهر ترکیبی از آموزش، تولید سینما و رسانه، زیرساخت‌های فناوری، اقتصاد محتوا، حکمرانی چندذی‌نفعی و برندینگ جهانی است.

هدف نهایی پروژه:

تبدیل منطقه مکران به یکی از قطب‌های اصلی تولید محتوای تصویری جهان در افق ۱۰ ساله

۲ - چشم‌انداز پروژه— Vision

- ایجاد یک شهر سینمایی در کلاس جهانی
- تبدیل ایران به صادرکننده خدمات تولید محتوا
- پیوند فرهنگ بومی با اقتصاد جهانی رسانه
- ایجاد یک اکوسیستم پایدار در صنایع خلاق
- خلق برند جهانی **«Mokran Film City»**

۳ - لایه آموزشی— Education Layer

هدف

تأمین و توسعه نیروی انسانی تخصصی برای صنعت رسانه

ساختار

- آموزش پایه برای جامعه محلی
- آکادمی حرفه‌ای سینما) کارگردانی، تدوین، VFX، صدا، نویسندگی (
- مرکز بین‌المللی آموزش رسانه

ویژگی کلیدی

آموزش کاملاً **پروژه‌محور و متصل به تولید واقعی**

۴- لایه تولید— Production Layer

هدف

ایجاد موتور دائمی تولید محتوا

اجزا

- استودیوهای فیلم و سریال
- شهرک‌های دکور— مدرن، تاریخی، بومی، صنعتی
- Virtual Production و LED Stage
- خط کامل تولید از ایده تا انتشار

نقش

تبدیل شهر به یک **«کارخانه تولید روایت»**

۵- لایه زیرساخت فنی— Technical Infrastructure Layer

هدف

پشتیبانی ۷/۲۴ از تولید صنعتی

اجزا

- انرژی ترکیبی — خورشیدی، بادی، ذخیره‌سازی
- دیتاسنتر رسانه‌ای و پردازش ابری
- شبکه فیبر نوری اختصاصی
- استودیوهای رندرینگ و AI Production

- حمل‌ونقل داخلی تولیدمحور

۶- لایه اقتصادی— Economic Layer

هدف

ایجاد اقتصاد پایدار، چندمنبعی و خودگردان

ساختار درآمدی

- تولید فیلم و سریال: ۳۰٪ تا ۴۰٪
- صادرات خدمات VFX و تولید: ۲۰٪ تا ۳۰٪
- گردشگری سینمایی: ۱۰٪ تا ۲۰٪
- توزیع و پلتفرم محتوا: ۱۰٪ تا ۱۵٪
- آموزش و آکادمی: ۵٪ تا ۱۰٪

ستون جدیدIP & Franchise Economy :

- خلق جهان‌های داستانی— Story Worlds
- توسعه فرنچایزهای چندرسانه‌ای
- فروش حقوق مالکیت فکری
- بازی‌های دیجیتال و محتوای تعاملی
- Merchandising و برند توسعه‌پذیر

اصل کلیدی

هر پروژه هم محصول است، هم دارایی اقتصادی، هم پایه IP آینده

۷ - لایه برندینگ و دیپلماسی رسانه‌ای— Global Branding & Media Layer

جایگاه

لایه افقی— Cross-layer که تمام سیستم را به جهان متصل می‌کند

هدف

ساخت برند جهانی برای شهر و مدیریت ادراک جهانی آن

اجزا

- **برندینگ کلان شهر**
  - طراحی هویت بصری و روایی
  - تعریف Narrative جهانی
  - ساخت برند واحد برای همه خروجی‌ها
- **بازاریابی بین‌المللی**
  - جذب استودیوهای جهانی— هالیوود، بالیوود، اروپا
  - حضور درCannes ، Berlin، Venice
  - همکاری با پلتفرم‌های جهانی
- **رسانه و PR جهانی**
  - مستندسازی ساخت شهر— City as a Story
  - مدیریت شبکه‌های جهانی
  - انتشار پشت‌صحنه تولیدات
- **جذب سرمایه**
  - Pitch Deck بین‌المللی
  - کمپین‌های سرمایه‌گذاری

- o همکاری با صندوق‌های فیلم جهانی
- **برندینگ فرهنگی**
  - o تبدیل فرهنگ مکران به برند جهانی
  - o صادرات روایت فرهنگی منطقه

اصل کلیدی

اگر شهر دیده نشود، وجود اقتصادی ندارد

۸- لایه فرهنگی و اجتماعی— Cultural & Social Layer

هدف

ایجاد جامعه زنده فرهنگی و پایدار

اجزا

- مشارکت جامعه محلی در تولید
- حفظ و بازآفرینی فرهنگ بلوچ و مکران
- جشنواره‌ها و رویدادهای بین‌المللی
- ساخت هویت اجتماعی مشترک

نتیجه

پیوند میان مردم، فرهنگ و صنعت

۹- ساختار حکمرانی— Governance Model

مدل

حکمرانی ترکیبی— Hybrid Governance

ارکان

- شورای عالی شهر سینمایی
- سازمان توسعه شهر
- اداره تولید محتوا
- آکادمی سینما
- شورای فرهنگی

اصل

تصمیم‌گیری چابک، شفاف و پروژه‌محور

۱۰- فازبندی اجرایی ۱۰ ساله— Development Roadmap

- **فاز ۱— سال ۱ تا ۲**

زیرساخت + آموزش اولیه + تولید آزمایشی

- **فاز ۲ — سال ۳ تا ۵**

تولید صنعتی + جذب پروژه بین‌المللی

- **فاز ۳ — سال ۶ تا ۸**

توسعه منطقه‌ای + صادرات + برند جهانی

- **فاز ۴— سال ۹ تا ۱۰**

بلوغ جهانی + تبدیل به هاب بین‌المللی

منطق رشد

- رشد تدریجی و واقعی
- آموزش و تولید همزمان
- بازسرمایه‌گذاری دائمی

نقطه حساس موفقیت

رسیدن به درآمد پایدار در فاز ۲

۱۱- نتیجه‌گیری نهایی— Final Statement

شهر سینمایی مکران یک پروژه عمرانی نیست؛ بلکه یک **سیستم کامل تولید انسان، محتوا، اقتصاد و فرهنگ** است.

این سیستم، یک اکوسیستم زنده است که:

- انسان تربیت می‌کند
- محتوا تولید می‌کند
- اقتصاد می‌سازد
- و خود را به جهان معرفی می‌کند

نقشه معماری سیستم

شهر سینمایی مکران— Makran Film City

Integrated Layered System— System Architecture Model

۱. نمای کلان سیستم— Macro System View

در مرکز این پروژه یک **«موتور تولید روایت»** قرار دارد که تمام لایه‌ها را به هم متصل می‌کند:

```
                    [ GLOBAL BRAND & MARKETING ]
                                  ↑
                                  |
        ┌─────────────────┼─────────────────┐
                 |            |            |
[ ECONOMY & IP ] ← [ PRODUCTION CORE ] → [ DISTRIBUTION ]
                 |            |            |
        └─────────────────┼─────────────────┘
                                  |
                 [ INFRASTRUCTURE / TECH LAYER ]
                                  |
```

```
┌────────────────┼────────────────┐
                 |        |        |
[ EDUCATION ]  [ GOVERNANCE ]  [ CULTURAL SOCIETY ]
                                   |
                       [ 10-YEAR EVOLUTION ]
```

۲. هسته مرکزی سیستم— Core Engine

الف) موتور تولید— Production Core

این بخش قلب سیستم است:

- تولید فیلم، سریال، انیمیشن
- Virtual Production
- VFX / AI Cinema
- پروژه‌های بین‌المللی مشترک

خروجی‌ها:

- فیلم و رسانه— Content
- تجربه تولید— Data
- هسته مالکیت فکری— IP Seeds

ب) موتور اقتصاد— Economic Engine

به تولید متصل است و از آن تغذیه می‌کند:

ورودی:

- تولید محتوا
- خدمات استودیو
- پروژه‌های خارجی

خروجی:

- درآمد مستقیم
- سرمایه‌گذاری مجدد
- توسعه زیرساخت

شاخه مهم:

- فرنچایز، برند، حقوق مالکیت— IP Economy

لایه توزیع جهانی— Distribution Layer

وظیفه:

- رساندن محتوا به بازار جهانی

کانال‌ها:

- پلتفرم اختصاصی
- پلتفرم‌های جهانی— Netflix-like

- بازارهای فیلم— Cannes, Berlin…
- توزیع منطقه‌ای

۳ .لایه برندینگ— Global Branding Layer

نقش:

این لایه **«دروازه ورود به جهان»** است

عملکرد:

- تبدیل شهر به برند جهانی
- مدیریت روایت جهانی— Global Narrative
- کنترل تصویر رسانه‌ای پروژه

اتصال به:

- سرمایه‌گذار
- دولت‌ها
- استودیوهای جهانی
- مخاطب جهانی

نکته کلیدی:

بدون این لایه، سیستم اقتصادی دیده نمی‌شود

۴ .لایه زیرساخت فنی— Infrastructure Layer

«ستون فیزیکی و دیجیتال سیستم»

اجزا:

- انرژی خورشیدی + بادی
- دیتاسنتر رسانه‌ای
- شبکه فیبر نوری
- Cloud Rendering Farm
- استودیوهای فیزیکی + مجازی

نقش:

پشتیبانی ۷/۲۴ تولید

۵ .لایه آموزش— Education Pipeline

ورودی سیستم انسانی

عملکرد:

- تولید نیروی انسانی
- اتصال مستقیم به پروژه‌ها

خروجی:

- هنرمند
- تکنسین
- کارگردان
- متخصص VFX / AI

ویژگی مهم:

آموزش = بخشی از تولید، نه سیستم جدا

۶ .لایه حکمرانی— Governance System

«مغز تصمیم‌گیری»

ساختار:

- شورای عالی— استراتژی
- سازمان توسعه — اجرا
- اداره تولید— عملیات
- شورای فرهنگی— هویت

نقش:

- کنترل سیستم بدون کند کردن آن
- جلوگیری از سیاسی شدن صنعت
- حفظ تعادل اقتصاد–فرهنگ

۷ .لایه فرهنگی و اجتماعی — Cultural Society Layer

بستر انسانی سیستم

عملکرد:

- مشارکت جامعه محلی
- تولید هویت فرهنگی
- ایجاد جامعه چندلایه

خروجی:

- جامعه سینمایی پایدار
- هویت مکران در روایت جهانی

۸ .لایه IP و دارایی‌های فرهنگی— Critical Missing Link

مهم‌ترین بخش ارزش‌ساز

تولید:

- جهان‌های داستانی— Story Worlds

- فرنچایزها
- برندهای رسانه‌ای

اتصال:

Production → IP → Distribution → Global Brand → Revenue Loop

این بخش، «**Disney Layer**» پروژه است

۹. لایه زمانی — 10-Year Growth System

«سیستم رشد»

فاز ۱:

زیرساخت + آموزش

فاز ۲:

تولید + درآمد اولیه

فاز ۳:

صادرات + توسعه منطقه‌ای

فاز ۴:

تسلط جهانی

نکته:

سیستم دائماً خودش را سرمایه‌گذاری مجدد می‌کند

۱۰. جریان کل سیستم (Full System Flow)

EDUCATION
↓
PRODUCTION CORE
↓
IP CREATION
↓
DISTRIBUTION GLOBAL
↓
ECONOMIC LOOP
↓
REINVESTMENT
↓
INFRASTRUCTURE GROWTH
↓
PRODUCTION (cycle repeats)

جمع‌بندی نهایی معماری

شهر سینمایی مکران یک شهر نیست، بلکه یک:

Media Industrial Operating System (MIOS)

که ۴ چیز تولید می‌کند:

- انسان — Talent
- محتوا — Content
- دارایی — IP
- ارزش اقتصادی — Capital

و این چهار، در یک چرخه دائمی به هم تبدیل می‌شوند.

Pitch Deck نهایی

شهر سینمایی مکران (Makran Film City)

1. Title Slide

MAKRAN FILM CITY
A Global Integrated Media Production Ecosystem

Iran | Makran Region

From Landscape to Global Content Powerhouse

2. The Problem

صنعت جهانی رسانه با چند چالش ساختاری روبه‌رو است:

- تمرکز تولید در چند هاب محدود (هالیوود، لندن، بمبئی)
- افزایش شدید هزینه تولید محتوا
- پراکندگی زنجیره تولید (Production Fragmentation)
- کمبود زیرساخت‌های یکپارچه تولید + فناوری
- وابستگی به لوکیشن‌های گران و محدود

3. The Opportunity

بازار جهانی محتوا در حال انفجار است:

- رشد سریع استریمینگ جهانی
- افزایش تقاضای محتوا در تمام زبان‌ها
- بازار صدها میلیارد دلاری رسانه
- نیاز به هاب‌های جدید تولید مقرون‌به‌صرفه
- رشد AI و Virtual Production

4. The Solution

یک شهر سینمایی یکپارچه

Makran Film Cityیک اکوسیستم کامل است:

- تولید فیلم و سریال
- آموزش نیروی انسانی
- فناوری‌های تولید (AI / VFX / Virtual Production)
- اقتصاد محتوا و IP
- توزیع جهانی

نه یک استودیو — یک «سیستم صنعتی تولید روایت«

5. System Architecture

۵ ستون اصلی سیستم:

- تولید انسان— Education Pipeline
- تولید محتوا— Production Core
- تولید ارزش— Economic Engine
- خلق دارایی فرهنگی— IP Factory
- توزیع جهانی— Global Distribution
- ادراک جهانی— Branding Layer

6. Business Model

درآمد پروژه چندلایه است:

- تولید فیلم و سریال (اصلی‌ترین منبع)
- خدمات VFX و تولید بین‌المللی
- پلتفرم پخش محتوای اختصاصی
- آموزش و آکادمی سینما
- IP Licensing & Franchise
- گردشگری سینمایی

7. Competitive Advantage

مزیت‌های رقابتی کلیدی:

- اولین شهر سینمایی یکپارچه در منطقه
- ترکیب تولید + AI + Virtual Production
- هزینه تولید پایین‌تر نسبت به غرب

- تنوع طبیعی لوکیشن (دریا + کویر + کوه)
- امکان تولید همزمان چندین پروژه بزرگ

8. IP & Long-Term Value

مهم‌ترین بخش ارزش پروژه

این پروژه فقط تولید نمی‌کند — دارایی خلق می‌کند:

- جهان‌های داستانی (Story Universes)
- فرنچایزهای چندرسانه‌ای
- برندهای فرهنگی قابل توسعه
- درآمد پایدار بلندمدت
- مدل مشابه Disney / Marvel در سطح سیستم، نه محتوا

9. Financial Model (High Level)

رشد درآمدی مرحله‌ای:

- Phase 1: هزینه‌محور (زیرساخت + آموزش)
- Phase 2: نقطه شروع درآمد پایدار
- Phase 3: صادرات خدمات تولید
- Phase 4: درآمد جهانی پایدار و IP محور

نقطه Break-even در فاز ۲

10. Investment Structure

مدل سرمایه‌گذاری ترکیبی:

- سرمایه دولتی: زیرساخت اولیه
- سرمایه خصوصی: استودیوها و تولید
- سرمایه خارجی Co-production :
- صندوق توسعه رسانه‌ای
- ساختار سهامی عام برای مشارکت گسترده سرمایه‌گذاران

11. Location Advantage (Makran)

مزیت جغرافیایی استراتژیک:

- ترکیب کم‌نظیر کویر، ساحل و کوهستان
- نزدیکی به اقیانوس هند— Gateway جنوب آسیا
- قابلیت توسعه منطقه آزاد رسانه‌ای
- دسترسی به لوکیشن‌های طبیعی متنوع جهانی

12. 10-Year Roadmap

:Phase 1 (1–2)

زیرساخت + آموزش + تولید آزمایشی

:Phase 2 (3–5)

تولید صنعتی + جذب پروژه‌های خارجی

:Phase 3 (6–8)

صادرات + توسعه منطقه‌ای + برند جهانی

:Phase 4 (9–10)

تبدیل به هاب جهانی رسانه

13. Impact

اثرات کلان پروژه:

- ایجاد هزاران شغل مستقیم
- توسعه اقتصادی منطقه مکران
- ورود به اقتصاد جهانی محتوا
- تبدیل ایران به تولیدکننده رسانه
- ایجاد برند فرهنگی جهانی

14. Closing Statement

Makran Film City is not a studio.
It is a global operating system for content, culture, and creativity.

مدل مالی شهر سینمایی مکران(Makran Film City)

Financial Model (High-Level Investment Framework)

۱- فرض‌های پایه— Core Assumptions

این مدل بر پایه یک شهر سینمایی در مقیاس جهانی طراحی شده است:

- فاز توسعه: 10 سال
- ماهیت: ترکیبی (Production + Tech + IP + Tourism)
- مدل: درآمد چندمنبعی (Multi-Revenue Stream)
- مقیاس Regional → Global Media Hub :

۲- هزینه سرمایه‌گذاری— CAPEX

فاز ۱ : زیرساخت(Year 1–2)

- زمین و آماده‌سازی: متوسط
- انرژی (خورشیدی + بادی): بالا
- زیرساخت آب و برق و فیبر: بالا
- استودیوهای اولیه: متوسط
- آکادمی اولیه: پایین

برآورد نسبی:

1 تا 2.5 میلیارد دلار

فاز ۲: توسعه تولید(Year 3–5)

- استودیوهای اصلی فیلم و سریال
- شهرک‌های دکور دائمی
- Virtual Production / LED Stage
- مرکز VFX و AI Production

برآورد نسبی:

3 تا 6 میلیارد دلار

فاز ۳: توسعه منطقه‌ای(Year 6–8)

- گسترش استودیوها
- دیتاسنتر رسانه‌ای
- پلتفرم جهانی محتوا
- گردشگری سینمایی گسترده

برآورد نسبی:

4 تا 7 میلیارد دلار

فاز ۴: بلوغ جهانی(Year 9–10)

- توسعه IP جهانی
- شبکه تولید بین‌المللی
- مراکز مشترک با استودیوهای جهانی

برآورد نسبی:

2 تا 4 میلیارد دلار

مجموع CAPEX 10 ساله:

حدود 10 تا 19 میلیارد دلار

۳- درآمد سالانه— Revenue Model

۳.۱- تولید فیلم و سریال

- پروژه‌های داخلی + بین‌المللی
  1 تا 3 میلیارد دلار در بلوغ

۳.۲- خدمات VFX و تولید جهانی

- صادرات خدمات تولید
0.8 تا 2 میلیارد دلار

۳.۳- IP & Franchise Economy

- فروش حقوق، برند، فرنچایز
1 تا 5 میلیارد دلار (بلندمدت)

۳.۴- پلتفرم محتوا

- اشتراک جهانی + توزیع
0.5 تا 2 میلیارد دلار

۳.۵- گردشگری سینمایی

- بازدید، فستیوال، تجربه
0.2 تا 1 میلیارد دلار

۳.۶- آموزش و آکادمی

- دانشجویان داخلی و بین‌المللی
0.1 تا 0.5 میلیارد دلار

درآمد کل در بلوغ:

3 تا 10+ میلیارد دلار سالانه

۴- نقطه سر به سر— Break-even

تحلیل:

- هزینه سنگین در ۵ سال اول
- درآمد قابل توجه از فاز ۲ به بعد

نقطه تعادل:

بین سال 4 تا 6

۵- بازده سرمایه‌گذاری— ROI

با مدل پایدار:

- ROIمحافظه‌کارانه: 12% تا 18% سالانه
- ROIخوش‌بینانه + IP — جهانی شدن +20% :

در مدل IP محور:

ارزش پروژه می‌تواند چند برابر سرمایه اولیه شود(Asset Appreciation Model)

۶- منطق اقتصادی پروژه— Key Economic Logic

این پروژه یک نکته مهم دارد:

هر فیلم فقط یک محصول نیست — یک **«ماشین بازاریابی + دارایی + IP ابزار گردشگری»** است

یعنی:

یک فیلم=

- درآمد مستقیم
- جذب گردشگر
- ساخت IP
- جذب سرمایه جدید

۷- مزیت اقتصادی ساختار

- کاهش هزینه تولید نسبت به غرب حدود 30 تا 50%
- درآمد همزمان از 5 صنعت مختلف
- تبدیل تولید به دارایی بلندمدت
- چرخه بازسرمایه‌گذاری داخلی

۸- ریسک‌های کلیدی — Risk Framework

ریسک‌ها:

- سرمایه‌گذاری اولیه بالا
- نیاز به مدیریت حرفه‌ای بین‌المللی
- ریسک ژئوپلیتیک منطقه‌ای
- زمان‌بر بودن رسیدن به بلوغ

کاهش ریسک:

- فازبندی 10 ساله
- شروع با تولید سریع درآمد (Phase 2)
- مشارکت بین‌المللی
- مدل چندسرمایه‌گذار (Hybrid Capital)

۹- جمع‌بندی مالی

Makran Film City is not a cost project — it is a multi-layer revenue ecosystem.

این پروژه:

- اول هزینه است
- سپس صنعت
- سپس دارایی جهانی (Global Asset Class)

نتیجه نهایی

از نظر مالی، پروژه در این وضعیت است:

- CAPEX: بالا (10–19B$)
- Revenue: چندمنبعی و پایدار
- ROI: جذاب در بلندمدت
- ارزش اصلی IP: و Brand Equity

نسخه دولت / صندوق توسعه

Makran Film City – National Strategic Project Document

۱- ماهیت پروژه

شهر سینمایی مکران یک پروژه عمرانی ساده نیست، بلکه یک:

«زیرساخت ملی توسعه صنایع خلاق و اقتصاد فرهنگی»

در سطح:

- توسعه منطقه‌ای جنوب شرق کشور
- ایجاد اشتغال پایدار
- انتقال فناوری رسانه‌ای
- توسعه دیپلماسی فرهنگی

۲- اهداف ملی پروژه

- توسعه اقتصادی منطقه مکران
- ایجاد قطب جدید صنایع خلاق در ایران
- جلوگیری از مهاجرت نیروی انسانی منطقه
- افزایش صادرات خدمات فرهنگی و رسانه‌ای
- ارتقای جایگاه ایران در بازار جهانی محتوا

۳- منطق حکمرانی پروژه

پروژه به‌صورت ترکیبی مدیریت می‌شود:

- دولت ← زیرساخت + زمین + سیاست‌گذاری
- بخش خصوصی ← تولید و سرمایه‌گذاری
- نهاد تخصصی سینمایی ← مدیریت صنعتی
- شورای فرهنگی ← حفظ هویت بومی

۴- اثرات توسعه‌ای (Development Impact)

اقتصادی:

- ایجاد هزاران شغل مستقیم
- توسعه خدمات و گردشگری منطقه

اجتماعی:

- کاهش مهاجرت از منطقه
- افزایش مشارکت جامعه محلی

فرهنگی:

- تبدیل مکران به برند فرهنگی ملی

۵- مزیت راهبردی منطقه مکران

- دسترسی به اقیانوس هند
- تنوع طبیعی (دریا، کویر، کوه)
- ظرفیت توسعه منطقه آزاد
- موقعیت ژئوفرهنگی مهم در جنوب آسیا

۶- مدل مالی برای دولت

- دولت: سرمایه‌گذاری زیرساختی اولیه
- بازگشت سرمایه: غیرمستقیم (اشتغال + صادرات + توسعه منطقه‌ای)
- درآمد مستقیم دولت: از طریق مشارکت و مالیات صنعتی

۷- جمع‌بندی دولتی

این پروژه یک ابزار توسعه ملی است، نه یک پروژه فرهنگی محدود.

مدل سرمایه‌گذاری بین‌المللی

Joint Venture / Investment Term Structure

۱- ساختار سرمایه‌گذاری

پروژه به‌صورت کنسرسیوم چندلایه:

- صندوق‌های ملی— Sovereign Funds
- سرمایه‌گذار خصوصی— Private Equity
- استودیوهای جهانی— Media Studios
- Development Funds

۲- مدل مالکیت

سه‌لایه:

- زیرساخت: دولت— Anchor Shareholder
- عملیات: بخش خصوصی
- IP & Content: شرکت مشترک جهانی

۳- مدل درآمدی سرمایه‌گذار

سرمایه‌گذار از چند مسیر سود می‌گیرد:

- تولید محتوا
- مالکیت IP
- خدمات صادراتی
- پلتفرم محتوا
- گردشگری رسانه‌ای

۴- مدل بازگشت سرمایه

- سال 1–3: سرمایه‌گذاری (بدون بازده بالا)
- سال 4–6: شروع بازگشت سرمایه
- سال 7–10: سود پایدار
- بعد از سال 10: درآمد IP محور بلندمدت

۵- مزیت رقابتی برای سرمایه‌گذار

- هزینه تولید پایین‌تر از غرب
- دسترسی به لوکیشن‌های طبیعی خاص
- امکان تولید هم‌زمان چند پروژه
- بازار رو به رشد منطقه‌ای و جهانی

۶- ساختار حقوقی پیشنهادی

- Special Purpose Vehicle (SPV)
- Public-Private Partnership (PPP)
- Media Development Corporation

۷- نکته کلیدی

این پروژه یک "real estate project" نیست — یک "content economy platform" است.

جمع‌بندی تصمیم

الان پروژه در این نقطه است:

- دولت ← باید قانع شود این پروژه **«توسعه ملی»** است
- سرمایه‌گذار ← باید ببیند این پروژه **«ماشین سود جهانی»** است

Term Sheet

Makran Film City – Global Media Investment Structure

۱- ماهیت معامله(Transaction Structure)

این پروژه به‌صورت یک:

Public–Private–International Hybrid Media Development Platform

ساختاردهی می‌شود.

یعنی ترکیبی از:

- دولت (زیرساخت و زمین)
- سرمایه‌گذار خصوصی (ساخت و بهره‌برداری)
- سرمایه‌گذار بین‌المللی— تولید و IP

۲- ساختار حقوقی(Legal Structure)

SPVاصلی پروژه:

Makran Film City Development Corporation (MFCDC)

ویژگی‌ها:

- شرکت پروژه‌محور (Project-Based Entity)
- قابل مشارکت چندملیتی
- مستقل از ساختار اجرایی دولت

زیرمجموعه‌ها:

- Production Operating Company
- Infrastructure Development Company
- IP & Content Holding Company
- Global Distribution Platform

۴- مدل مالکیت(Equity Structure)

تقسیم پیشنهادی:

دولت / نهاد عمومی:

- 25% تا 35 %
- مالک زمین + زیرساخت پایه

سرمایه‌گذاران خصوصی داخلی:

- 20% تا 30 %
- توسعه استودیوها و تولید

سرمایه‌گذاران بین‌المللی:

- 20%تا 30 %
- تولید مشترک + تکنولوژی + پلتفرم

صندوق توسعه پروژه:

- 10% تا 15 %
- بازسرمایه‌گذاری و توسعه آتی

۴- مدل درآمد(Revenue Streams)

4.1 Production Revenue

- فیلم و سریال
- Co-productionجهانی

4.2 بخش کلیدی— IP Economy

- Franchise
- Licensing
- Character / Story Universe Rights

4.3 Services Export

- VFX
- Virtual Production
- AI Content Services

4.4 Platform Revenue

- Streaming Platform
- Subscription
- Global Distribution Fees

4.5 Tourism Economy

- Film City Visits
- Festivals
- Experience Tours

۵- ساختار IP — دارایی حیاتی پروژه

تمام محتواها در یک **Global IP Holding System** ثبت می‌شوند.

شامل:

- داستان‌ها
- شخصیت‌ها
- جهان‌های داستانی
- برندهای تولیدی

نکته مهم:

IP قابل فروش نیست، قابل لایسنس است.

۷- مدل سرمایه‌گذاری(Funding Structure)

مرحله 1:

- زیرساخت دولتی (Land + Energy + Base Infra)

مرحله 2:

- Private Capital (Studio + Production)

مرحله 3:

- International Co-production Funds

مرحله 4:

- Self-Sustaining IP Economy

۸- بازگشت سرمایه(ROI Structure)

سرمایه‌گذار خصوصی:

- بازگشت: 4 تا 7 سال

سرمایه‌گذار بین‌المللی:

- بازگشت: 5 تا 10 سال

IPمحور:

- بازگشت بلندمدت (10+ سال)
- رشد نمایی ارزش دارایی

۹- مزیت سرمایه‌گذاری(Investment Highlights)

- هزینه تولید پایین‌تر از هالیوود
- دسترسی به لوکیشن‌های طبیعی منحصربه‌فرد
- امکان تولید همزمان چندین پروژه جهانی
- ترکیب AI + Virtual Production + Real Studio
- بازار رو به رشد آسیا و خاورمیانه

۱۰- در قرارداد Governance

تصمیم‌گیری در سه سطح:

- Strategic Board: دولت + سرمایه‌گذار کلان
- Operational Board: مدیریت پروژه
- Creative Council: هنری + IP + تولید

11. Exit Strategy

سرمایه‌گذار می‌تواند از طریق:

- فروش سهام در SPV
- فروش IP Portfolio
- IPOدر آینده
- یا مشارکت مجدد در فازهای توسعه

۱۲- بند کلیدی قرارداد(Core Principle)

این پروژه یک دارایی ساختمانی نیست؛ یک دارایی تولید محتوا و IP جهانی است.

جمع‌بندی نهایی این مرحله

الان پروژه در این نقطه قرار دارد:

- قابل ارائه به دولت
- قابل ارائه به صندوق توسعه
- قابل ارائه به سرمایه‌گذار بین‌المللی
- قابل تبدیل به قرارداد واقعی

Master Implementation Plan

(Makran Film City)نارکم ییامنیس رهش

۱- هفسلف ییارجا هژورپ(Execution Philosophy)

نیا هژورپ کی تخاسوساز یطخ تسین، هکلب کی:

Parallel Industrial City Build

یعنی همزمان ۴ متسیس هتخاس میشود:

- یرهش تخاسریز
- اوتحم دیلوت تعنص
- نیروی یناسنا (شزومآ)
- متسیس یداصتقا و IP

۲- لدم ییارجا نلاک(Execution Model)

راتخاس هیلاهس اجرا:

Layer A: Infrastructure First

- نیمز
- یژرنا
- بآ
- تاطابترا
- اهیسرتسد

Layer B: Production Activation

- اه ویدوتسا
- اه روکد
- Virtual Production
- ملیف هیلوا یاههژورپ

Layer C: Economic & IP Activation

- یللملانیب یاهدادرارق
- تامدخ تارداص عورش
- IP دیلوت
- اوتحم مرفتلپ

۳- زاف ییارجا یعقاو(Implementation Phases)

فاز ۱- Foundation Build : (سال 1–2)

اهداف:

- تثبیت زمین و محدوده
- ساخت زیرساخت پایه
- راه‌اندازی آموزش اولیه

اقدامات:

- ایجاد Road & Access Network
- انرژی اولیه (Solar + Wind)
- ساخت 1 تا 2 استودیو اولیه
- راه‌اندازی آکادمی پایه

خروجی:

- سایت فعال اولیه
- اولین پروژه‌های آزمایشی

فاز ۲ - Industrial Activation : (سال 3–5)

اهداف:

- شروع تولید واقعی

اقدامات:

- استودیوهای اصلی فیلم و سریال
- شهرک‌های دکور دائمی
- VFX & AI Production Hub
- جذب پروژه‌های بین‌المللی

خروجی:

- درآمد واقعی
- تولید مداوم محتوا
- ورود به بازار جهانی

فاز ۳- Regional Expansion : (سال 6–8)

اهداف:

- تبدیل به هاب منطقه‌ای

اقدامات:

- توسعه کامل شهرک‌ها
- پلتفرم توزیع جهانی
- افزایش ظرفیت تولید همزمان
- جذب استودیوهای خارجی

خروجی:

- صادرات محتوا
- برند بین‌المللی

فاز ۴- Global Maturity : (سال 9–10)

اهداف:

- تبدیل به مرجع جهانی

اقدامات:

- IP Universe Expansion
- تولید مشترک جهانی
- دانشگاه بین‌المللی سینما
- فناوری‌های AI Cinema

خروجی:

- شهر رسانه‌ای جهانی
- اقتصاد مستقل IP محور

۵- مسیر بحرانی پروژه(Critical Path)

اگر این ۳ نقطه موفق شوند، پروژه شکست‌ناپذیر می‌شود:

پایان فاز ۱ ← سایت فعال واقعی

فاز ۲ ← رسیدن به درآمد پایدار

فاز ۳ ← صادرات محتوا

۶- ساختار اجرایی روزمره(Operational Model)

هر پروژه سینمایی = یک واحد صنعتی

هر فیلم شامل:

- Project Manager
- Budget Owner
- Production Pipeline
- IP Registration
- Revenue Tracking

۷- ساختار توسعه همزمان(Parallel Build System)

به جای ساخت مرحله‌ای:

همزمان ساخته می‌شود:

- شهر
- صنعت
- آموزش
- اقتصاد

این مدل باعث می‌شود:

پروژه ۱۰ ساله، در ۵ سال به درآمد برسد

۸- منابع کلیدی پروژه(Critical Assets)

- زمین ساحلی مکران
- انرژی خورشیدی و بادی
- نیروی انسانی محلی
- سرمایه بین‌المللی
- IPو داستان‌های بومی

۹- ریسک اجرایی(Execution Risks)

ریسک‌ها:

- تأخیر زیرساخت
- کمبود نیروی متخصص اولیه
- پیچیدگی مدیریت چندلایه

کنترل ریسک:

- فازبندی دقیق
- شروع تولید سریع (Quick Win Projects)
- جذب شریک بین‌المللی از فاز 2

۱۰- اصل طلایی اجرا

شهر زمانی ساخته می‌شود که «تولید» قبل از «کامل شدن شهر» شروع شود.

جمع‌بندی نهایی این مرحله

الان پروژه در این نقطه است:

- مفهومی
- معماری
- مالی
- قرارداد
- اجرایی

Investor Final Pitch Deck

Makran Film City نسخه جهانی نهایی

این نسخه، جمع‌بندی همه چیزهایی است که ساختیم، اما با زبان کاملاً سرمایه‌گذاری بین‌المللی، کوتاه‌تر، تصمیم‌سازتر و آماده ارائه واقعی.

1. Title

MAKRAN FILM CITY

A Global Content & IP Production Ecosystem

Iran | Makran Region

Building the next global hub of media production

2. One-Line Vision

A fully integrated city that produces content, creates intellectual property, and exports culture at global scale.

3. The Problem

Global media industry faces:

- Concentration in few expensive hubs
- Rising production costs
- Fragmented production pipeline
- Lack of scalable integrated ecosystems
- Limited access to new global production zones

4. The Opportunity

- $500B+ global media & entertainment market
- Rapid growth of streaming platforms
- Demand for scalable content production
- Expansion of AI & Virtual Production
- Need for new global production hubs

5. The Solution

A fully integrated media city

Makran Film City combines:

- Film & Series Production
- Education & Talent Pipeline
- AI / VFX / Virtual Production
- IP & Franchise Creation
- Global Distribution System
- Cultural Tourism Economy

6. Core System Architecture

- Education Layer → Talent production
- Production Core → Content creation
- Economic Engine → Revenue generation
- IP Factory → Long-term asset creation
- Distribution Layer → Global reach
- Branding Layer → Global positioning

7. Business Model

Multiple revenue streams:

- Film & Series Production
- VFX & Digital Services Export
- IP Licensing & Franchise Economy
- Streaming Platform
- Tourism & Experience Economy
- Education & Training

8. Competitive Advantage

- First fully integrated media city in the region
- Lower production cost vs. Western hubs
- Natural multi-environment filming zone
- AI + Virtual Production integration
- Scalable multi-project production system

9. IP Economy (Key Value Driver)

The core asset is not content—it is IP:

- Story universes
- Characters & franchises
- Global licensing
- Cross-media expansion

Long-term value engine similar to Disney-scale models

10. Financial Overview

CAPEX (10 Years)

- $10B – $19B

Revenue Potential (Maturity)

- $3B – $10B+ annually

Break-even

- Year 4–6

ROI Model

- Medium: 12–18% annually
- High IP Scenario: 20%+ long-term asset growth

11. Investment Structure

Hybrid model:

- Government: Infrastructure + land
- Private sector: Production + studios
- International partners: Co-production + technology

- Development fund: reinvestment engine

12. Location Advantage (Makran)

- Strategic access to Indian Ocean
- Unique desert + coastal + mountain landscapes
- Potential Free Media Zone development
- Strategic positioning between Asia & Middle East

13. 10-Year Roadmap

- Phase 1: Infrastructure & Training
- Phase 2: Production Activation
- Phase 3: Regional Expansion
- Phase 4: Global Media Hub

14. Impact

- Thousands of direct jobs
- Regional economic transformation
- Export of cultural content
- Entry into global media economy
- Creation of national soft power asset

15. Closing Statement

Makran Film City is not a studio.
It is a global operating system for content, culture, and intellectual property.

وضعیت نهایی پروژه

الان پروژه تو به این سطح رسیده:

- Vision
- System
- Finance
- Legal Structure
- Execution Plan
- Investor Deck

Financial Model (Excel-Level)

Makran Film City – Detailed Investment & Revenue Model

این مدل، ساختار عددی پروژه را شفاف می‌کند: هزینه‌ها، درآمدها، رشد، و نقطه سوددهی.

۱- چارچوب مدل(Model Framework)

مدل در 4 لایه ساخته می‌شود:

- هزینه ساخت—CAPEX
- هزینه عملیاتی—OPEX
- درآمدها— Revenue Streams
- Financial Outputs (ROI / Break-even / NPV)

۲- CAPEX تفصیلی (سرمایه‌گذاری اولیه)

فاز ۱: زیرساخت(Year 1–2)

- زمین و آماده‌سازی: $0.5–1 B
- انرژی (خورشیدی/بادی): $0.5–1 B
- آب، برق، فیبر: $0.3–0.8 B
- استودیوهای اولیه: $0.3–0.7 B
- آکادمی و آموزش: $0.1–0.3 B

جمع فاز ۱:

$1.7 – $3.8 Billion

فاز ۲: توسعه تولید(Year 3–5)

- استودیوهای بزرگ: $1.5–2.5 B
- شهرک‌های دکور: $1–2 B
- VFX + AI Center: $1–1.5B
- زیرساخت تولید همزمان: $0.5–1 B

جمع فاز ۲:

$4 – $7 Billion

فاز ۳: توسعه منطقه‌ای(Year 6–8)

- پلتفرم توزیع جهانی: $0.5–1 B
- توسعه استودیوها: $1–2 B
- گردشگری سینمایی: $0.5–1 B
- دیتاسنتر رسانه‌ای: $1–2 B

جمع فاز ۳:

$3 – $6 Billion

فاز ۴: بلوغ جهانی(Year 9–10)

- IP Expansion & Franchises: $1–2B
- همکاری‌های جهانی: $0.5–1 B
- توسعه دانشگاه جهانی: $0.2–0.5 B

جمع فاز ۴:

$1.7 – $3.5 Billion

کل CAPEX 10 ساله:

$10.4 – $20.3 Billion

۵- درآمد سالانه(Revenue Model)

در فاز بلوغ:(Year 8–10)

1. Production Revenue

- فیلم و سریال داخلی + جهانی

$1 – $3B / year

2. VFX & Digital Export

- خدمات تولید جهانی

$0.8 – $2B / year

3. IP & Franchise Economy

- لایسنس، برند، جهان‌های داستانی

$1 – $5B / year (long-term scalable)

4. Platform Revenue

- Streaming + distribution

$0.5 – $2B / year

5. Tourism Economy

- Film city visits + events

$0.2 – $1B / year

6. Education Revenue

- آکادمی بین‌المللی

$0.1 – $0.5B / year

کل درآمد سالانه:

$3.6 – $13.5 Billion / year

4. Break-even Analysis

مسیر سوددهی:

- سال 1–3: سرمایه‌گذاری کامل (Burn Phase)
- سال 4–5: شروع درآمد پایدار
- سال 6: نقطه تعادل (Break-even)
- سال 7+: سود خالص

بازده سرمایه — 5.ROI

سناریوها:

محافظه‌کارانه:

- %12 – %15سالانه

واقعی:(Base Case)

- % 15– %20

IP-Driven Scenario:

%20 – %30+ در بلندمدت

۷- منطق مالی سیستم(Key Logic)

این پروژه یک ویژگی خاص دارد:

هر فیلم = درآمد + تبلیغ + خلق IP + جذب گردشگر

یعنی:

- هزینه ← به دارایی تبدیل می‌شود
- محتوا ← به سرمایه بلندمدت تبدیل می‌شود

۸- مدل رشد(Growth Curve)

Year 1–2: Investment Phase
Year 3–5: Early Revenue
Year 6–8: Scaling + Export
Year 9–10: Global IP Economy

۹- نقطه حساس پروژه(Critical Financial Trigger)

اگر در فاز 2، تولید پایدار شکل بگیرد، پروژه وارد مسیر «غیرقابل توقف اقتصادی» می‌شود.

جمع‌بندی مالی نهایی

- CAPEX: $10B – $20B
- Revenue: $3B – $13B / year
- Break-even: Year 5–6
- Core Value: IP + Production Ecosystem

وضعیت فعلی پروژه

الان پروژه تو در این نقطه است:

- Vision
- System Architecture
- Investor Deck
- Legal Structure
- Financial Model

پرونده رسمی دولت

شهر سینمایی مکران(Makran Film City)

National Strategic Cultural & Media Infrastructure Project

۱- عنوان پروژه

«ایجاد شهر سینمایی مکران به‌عنوان قطب ملی صنایع خلاق و اقتصاد رسانه‌ای ایران»

۲- ماهیت پروژه

این پروژه یک طرح عمرانی یا فرهنگی محدود نیست، بلکه یک:

«زیرساخت ملی برای تولید محتوا، اقتصاد فرهنگی و توسعه منطقه‌ای»

است که در سطح سیاست‌گذاری کلان کشور تعریف می‌شود.

۳- ضرورت ملی پروژه

چالش‌های فعلی:

- تمرکز شدید صنعت رسانه در تهران
- خروج استعدادهای هنری
- ضعف صادرات محتوای فرهنگی
- نبود زیرساخت تولید جهانی
- توسعه‌نیافتگی منطقه مکران

پاسخ پروژه:

- ایجاد قطب جدید اقتصادی در جنوب شرق کشور
- تبدیل ایران به صادرکننده خدمات رسانه‌ای
- فعال‌سازی اقتصاد صنایع خلاق
- تثبیت حضور ایران در بازار جهانی محتوا

۴- اهداف کلان ملی

- توسعه پایدار منطقه مکران
- ایجاد اشتغال گسترده مستقیم و غیرمستقیم
- افزایش صادرات خدمات فرهنگی
- تقویت دیپلماسی فرهنگی ایران
- ایجاد برند ملی در صنعت رسانه

۵- مدل حکمرانی پروژه

ساختار ترکیبی:

دولت

- زمین
- زیرساخت
- سیاست‌گذاری کلان

سازمان توسعه شهر سینمایی

- اجرا و ساخت
- مدیریت پروژه‌ها

صنعت سینما و بخش خصوصی

- تولید محتوا
- سرمایه‌گذاری

شورای فرهنگی

- نظارت بر هویت و محتوا
- پیوند با جامعه محلی

۶- اثرات اقتصادی

مستقیم:

- هزاران شغل در تولید فیلم و رسانه

غیرمستقیم:

- گردشگری
- خدمات
- حمل‌ونقل
- فناوری

کلان:

- ایجاد یک اقتصاد جدید در جنوب شرق کشور

۷- اثرات اجتماعی

- کاهش مهاجرت از منطقه
- افزایش مشارکت جامعه محلی
- ارتقای مهارت‌های تخصصی
- ایجاد امید اقتصادی در منطقه

۸- اثرات فرهنگی

- حفظ و بازتولید فرهنگ مکران
- تبدیل فرهنگ بومی به محتوای جهانی
- افزایش قدرت نرم کشور
- ایجاد هویت فرهنگی جدید منطقه‌ای

۹- مزیت ژئواقتصادی مکران

- دسترسی به اقیانوس هند
- موقعیت استراتژیک در تجارت فرهنگی آسیا
- تنوع طبیعی برای تولید فیلم
- امکان ایجاد منطقه ویژه رسانه‌ای

۱۰- مدل مالی کلان

سرمایه‌گذاری:

- دولت: زیرساخت اولیه
- بخش خصوصی: تولید و استودیو
- سرمایه خارجی: فناوری و Co-production

بازگشت سرمایه:

- مستقیم: از طریق اقتصاد رسانه
- غیرمستقیم: توسعه منطقه‌ای و اشتغال

۱۱- فازبندی اجرایی

فاز 1: (1–2 سال)

- زیرساخت + آغاز آموزش + تولید آزمایشی

فاز 2: (3–5 سال)

- شروع تولید صنعتی + درآمدزایی

فاز 3: (6–8 سال)

- صادرات محتوا + توسعه منطقه‌ای

فاز 4: (9–10 سال)

- تبدیل به هاب جهانی رسانه‌ای

۱۲- ریسک‌ها و کنترل

ریسک‌ها:

- تأخیر زیرساخت
- کمبود نیروی انسانی متخصص
- پیچیدگی مدیریت چندلایه

کنترل:

- اجرای فازبندی
- شروع تولید زودهنگام
- مشارکت بین‌المللی

۱۳- نتیجه‌گیری رسمی

شهر سینمایی مکران یک پروژه فرهنگی نیست؛
یک زیرساخت ملی برای اقتصاد آینده ایران است.

وضعیت نهایی کل پروژه

الان این پروژه به سطح زیر رسیده:

- سند مفهومی
- معماری سیستم
- مدل اقتصادی
- قرارداد سرمایه‌گذاری
- نقشه اجرایی

- مدل مالی
- پرونده رسمی دولت

نقشه سیستمی شهر سینمایی مکران

Makran Film City – System Architecture Diagram (Text Version)

۱- هسته مرکزی سیستم(Core Engine)

در مرکز همه چیز:

Production & IP Engine

این هسته شامل:

- تولید فیلم و سریال
- تولید محتوای دیجیتال
- IP خلق داستان، شخصیت، جهان داستانی

این بخش قلب اقتصادی و هنری شهر است.

۲- چهار ستون اصلی شهر(4 Pillars System)

سیستم روی 4 ستون اصلی می‌ایستد:

اول: تولید انسان— Education Layer

- آکادمی سینما
- آموزش محلی
- آموزش بین‌المللی
- کارآموزی پروژه‌محور

خروجی:

نیروی انسانی برای تولید واقعی

دوم: تولید محتوا— Production Layer

- استودیوهای فیلم و سریال
- شهرک‌های دکور
- Virtual Production
- VFX & AI Studios

خروجی: **فیلم، سریال، محتوا**

سوم: پول‌سازی— Economic Layer

- فروش محتوا
- صادرات خدمات VFX

- گردشگری سینمایی
- پلتفرم پخش جهانی

خروجی: **درآمد پایدار دلاری**

چهارم: اتصال به جهان — Branding Layer

- برند جهانی شهر
- جذب سرمایه‌گذار
- روابط رسانه‌ای
- حضور در بازار جهانی

خروجی:

دیده شدن + سرمایه + همکاری جهانی

۳- حلقه اصلی سیستم(Flywheel)

این پروژه بر یک چرخه دائمی می‌چرخد:

آموزش ← تولید ← درآمد ← سرمایه‌گذاری مجدد ← آموزش

نتیجه:

سیستم خودتقویت‌شونده(Self-Sustaining System)

۴- لایه‌های پشتیبان(Support Systems)

Infrastructure Layer

- انرژی (خورشیدی + بادی)
- آب + برق
- فیبر نوری
- دیتاسنتر

Governance Layer

- دولت (زیرساخت)
- سازمان توسعه
- شورای فرهنگی
- بخش خصوصی

Social Layer

- جامعه محلی مکران
- هنرمندان بین‌المللی
- نیروی متخصص مهاجر
- دانشجویان

۵- جریان ارزش(Value Flow)

ایده
↓
تولید
↓

IP (دارایی فکری)
↓
فروش جهانی
↓
سرمایه‌گذاری مجدد
↓
توسعه شهر

نکته کلیدی:

ارزش در این سیستم «مصرف نمی‌شود» → «تبدیل به دارایی می‌شود«

۶- خروجی نهایی سیستم

در بلوغ پروژه:

- هاب تولید جهانی محتوا
- اقتصاد میلیارد دلاری رسانه‌ای
- برند جهانی فرهنگی
- کارخانه تولید IP
- شهر واقعی + صنعت واقعی

۷- تصویر ساده کل سیستم (نمای ذهنی)

```
                    BRANDING LAYER
                          |
   ┌──────────────┼──────────────┐
                  |       |       |
ECONOMY    PRODUCTION    EDUCATION
                  |       |       |
   └──────────────┼──────────────┘
                          |
                   CORE IP ENGINE
                          |
              INFRASTRUCTURE LAYER
                          |
                GOVERNANCE SYSTEM
```

۸- منطق کل سیستم در یک جمله

این شهر یک **«مکان»** نیست؛ یک ماشین تولید محتوا، سرمایه و فرهنگ است.

وضعیت فعلی پروژه

الان پروژه تو رسیده به سطح:

- Vision
- System
- Economy
- Legal
- Financial
- Government File
- Architecture Diagram



لینک مقاله در سایت پژوهشکده اندیشه آنلاین آلمان AOG . کلیک کنید